超任一族

第6期
$30

CAPCOM公司93年最新街機
作品速報「街頭霸王Ⅲ！？」

超任一族麻雀教室（修訂版）

韓國遊戲市場巡禮

攻略
WIZARDLY V
巫術5代

超級秘技大全
新作遊戲月曆表
新作遊戲龍虎榜

戰鬥原始人2
洛基之大冒險
彈珠小子SPECIAL
麻雀飛翔傳
哭泣之龍
超級日本物產麻雀
異形大戰鐵血戰士
蝙蝠俠再戰風雲
超級火炎摔角2
超級美式足球
Q版小時候
46億年物語
飛天英雄
太空傭兵
歐柏傳說
死亡之舞
歐洲戰線
奇奇怪界
拉力賽之王
撒克傳XAK
超級仙魔大戰
機動裝甲DINO
亂馬
爆烈亂鬥篇
叮噹
大雄和妖精之國

別冊附錄
太空戰士V 基礎知識篇

新產品

超任博士

特異多功能

- 同類產品中最薄，最輕，最細，最省電。
- 唯一有UDR 功能之超任專用磁碟系統。即使遊戲機關上後遊戲仍可保存，一開遊戲機，便可玩GAME，方便無比。
- 獨家具有四GAME合一功能，只要加至32M，便可將四個8M GAME送入，以後一開機便可在四個GAME中任選一個來玩，能人所不能。
- 獨家內置遊戲即時SAVE功能和慢動作功能。用家在開始遊戲後的任何時間都可以即時SAVE遊戲畫面（約需半秒）；而當遇上强大敵人時又可使出慢動作絕招，在充裕時間內作出準確反擊。當失手或GAME OVER時馬上可回到之前所SAVE之遊戲畫面，令你可在「無限復活」的幫助下，憑實力闖開遊戲新境界，遍嘗各精彩遊戲「爆機」滋味。
  （註：此功能在出廠時已內置，無需後補配件加收費）
- 獨有內置改GAME功能，可隨時輸入改GAME密碼，令你可以有無限人，不死等超强功能，玩GAME勢如破竹，天下無敵。
- 獨家可顯示準確原廠GAME名，世界通行。

注入MGD2精華技術，超任單用機之王

內置3.5"磁碟機，一體化設計
無需任何外加接線附件
出廠16M，可加卡擴充至32M

GAME DOCTOR® SF

邦谷企業有限公司 出品
香港區總代理：麥高玩具有限公司

萬用遊戲博士MGD²系列產品

◆ 採用日本NEC最新超薄型I.C.製造，體積特細，32M卡比信用卡還細。

◆ 用電量極小，不需另購大力火牛。

◆ 採用全自動化設備制作。絕少人手，品質可靠。

◆ 價錢最平， 8M只售325元 ，16M 只 售610 元，32M售1,120元（平均每8M為280元）。

◆ 多機通用，可配機種包括超級任天堂SFC、世嘉MEGA DRIVE、PC－Engine及NEO GEO等。

◆ 獨有遊戲多合一選GAME功能，16M 可 放2 個8M GAME，32M可放4個8M GAME。

◆ 採用獨家UDR（Uninterrupted DRAM － data Retention無間斷記憶保存）技術，熄機後再開機玩，遊戲依然存在，不需重新LOAD 碟，方便快捷。

◆ 可配金手指程式輸入密碼玩GAME，令遊戲隨意選關，無限隻數，齊武器或變不死等。享受頂級遊戲樂趣。

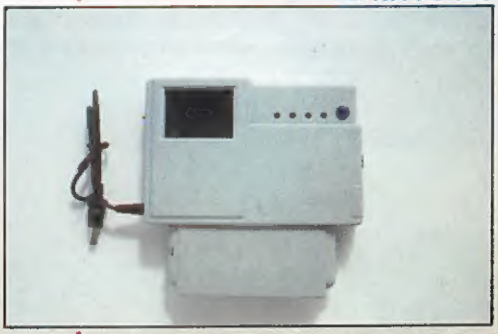
◆ 可直接接駁IBM PC電腦，節省1,100元。

NEO GEO介面

PC-E介面

超任介面

世嘉介面



超任 UFO

SUPER DRIVE

SFC/SNES PRO 6

DISK DRIVE FOR SFC/SNES

超任專用磁碟機

本年度最實用的遊戲帶代用品，超任 UFO SUPER DRIVE

超任UFO採用高科技製造，操作容易，加上完美的售後服務，使用戶可享受打機的最佳樂趣，只花仟餘元，便可替代所有超任遊戲帶。

超任UFO功能及優點如下：

1. 可兼容所有飛鷹(超任寶)軟件，不用多配介面卡，節省金錢。
2. 所有軟件可以絕對玩齊有花(包括街頭霸王2)。
3. 所有功能皆備(包括*COPY*、*SAVE*及*FORMAT*等等)。
4. 機身一體化，減少不必要的故障(*UFO*內置磁碟機，不用花錢另外購買)。
5. 新開發隨時*SAVE GAME*功能，隨後推出，使過關斬將，易如反掌。
6. 內置*16M*記憶(可以擴充*32M*功能)，方便日後玩齊所有新遊戲。
7. 機內所有貴重零件全採用*I.C*插座，方便維修及*UP-GRADE*。
8. 一年免費保養，特設服務部，方便用户。
9. 可接*I.B.M.*電腦，使功能有更大發揮！
10. 新增金手指*FUNCTION*，可自行修改遊戲程式。能源、人數、無敵，自行決定。
11. 無須開機帶，節省數百元。
12. 售價與同類型產品比較，真正最便宜，功能最多。
13. 有完善之維修網絡，所有維修，不超過5天。
14. 突破功能及配件陸續登場。

[優點盡於一身，實而不華]

EUROPE VERSION Also Available

服務部：
UFO SERVICE CENTRE
SHOP 24, G/F., WONDER SHOPPING CENTRE,
161-175 FUK WAH STREET, SHUM SHUI PO, KLN. H.K.

製造商：奇鋒科技股份有限公司

UFO
SUPER DRIVE
★具金手指功能(新增功能)
★內置3.5吋磁碟機
★內置16M記憶(可擴展32M)
★電池記憶功能
★具遊戲帶上碟功能
★可接I.B.M.電腦
無須
開機帶
新增功能
一年免費保養
EUROPE VERSION
Also Available
特約經銷商：
新大生電子公司　TEL：7207378
高登商場1/F，50號A
訊達電子公司　TEL：3882109
好景商業中心1/F，36號
龍之堡　TEL：6659757
大埔廣場L2，NO.4
黃金32　TEL：7297305
黃金商場地面32號鋪
黃金28　TEL：3878612
黃金商場地面28號鋪
HAPPYLAND　TEL：7968325
淘大商場1/F，6號
FAX:(852)7851175
製造商：奇鋒科技股份有限公司
超任
UFO
SUPER DRIVE
SFC/SNES
PRO 6
超任專用磁碟機
第六代新登場

現已開幕

尚餘少量鋪位

歡迎參觀

另一深水埗最旺電腦商場

科技電腦中心

九龍長沙灣道241至249號地庫(即香城酒樓對面)

租務熱線TEL：7295400，3618220

荃灣 —— 深水埗 —— 尖沙咀

SF PAL BOOSTER

PAL AV OUT

超任NTSC→PAL外置轉換器之第二代

超 任 幸 運 星

優質設計
傲視群雄

第一代轉換器之面世，令香港及世界各地的用户，在PAL線(或香港線)之電視機上可玩N線超任機，這樣使用家的夢想變成事實，眞正是一機二用(N，PAL兩用)，推出至今銷售量已超過三萬大關，本公司有見及此，爲多謝各用家，特別再度推出轉換器之第二代(超任幸運星)，除擁有第一代之功能外，最新加有超高解像度，令畫面更傳神，色彩更鮮明，非一般抄襲形式的產品可比較，購買時請認明外型及名稱，避免損失金錢。

金星的標誌，產品的信譽

功能及優點：

(1)一經使用可令N線超任在PAL-I線(香港線)的電視機上玩超任機。
(2)有PAL線AV輸出可接駁錄影機。
(3)有N線AV輸出可接AV端子。
(4)特別設有50/60Hz之選擇功能，是為補救某些磁碟系統；因在超任PAL機上讀遊戲磁碟時需要調校到60Hz才能讀碟，但當調較到60Hz時，電視機畫面中便會上下不停跳動；等待讀完碟後再出現遊戲畫面時，才可調校回50Hz，這時遊戲畫面才會與其它磁碟系統一樣正常玩GAME及操作；當每次再讀碟時，也需如此重複以下動作，但有公司之轉換器是可以承受此煩複之調校50/60Hz的動作。
(5)有多種不同線路選擇，PAL-I，PAL-B，PAL-D。

- EXTERNAL COMPACT-SIZE DESIGN
- OUTPUT SIGNAL CONVERT TO PAL WHEN PLUG IN
- EXCELLENT SCREEN OUTPUT QUALITY
- BUILT IN 50/60Hz SWITCH
- PAL-I，PAL-B，PAL-D SYSTEM MODEL AVAILABLE

總代理：金星電腦有限公司

深水埗欽州街高登商場64號鋪
電話：3614991

mgh™ MEANS INNOVATION

閣下如欲購買超任磁片系統
敬請留意以下之介紹

超任星

MGH又一大貢獻！
「超任星」16M磁片系統
已隆重推出

請細心比較
不要悔恨終身！

是特別度身訂造給超任遊戲機使用，
更是最完美設計的新配搭，並非一般換殼不換肉
之舊功能超任磁片系統可比較。

功能：

(1)可用磁片玩齊超任遊戲；

(2)可將盒帶轉到磁片上；

(3)可將磁片遊戲轉到另一磁片上；

(4)內置256K Save，或可Save在磁片上；

(5)可隨時擴展至32M

(6)可接駁IBM個人電腦；

(7)完善之售後服務，一年免費保用。

以上是「超任星」與一般超任磁片系統都應該擁有之基本功能。

但以下介紹是「超任星」之獨家首創功能，而一般超任磁片系統是不能擁有：

(1)萬用Format，不需分遊戲磁片種類，包括飛翼、MGD，的磁片遊戲，都可一一在本機上使用。(為保障客戶到遊戲店抄Game時，避免抄錯Game種及產生混亂，而導至損失金錢。)

(2)圖像化功能畫面控制，全由螢光幕顯示，有看圖識字之感覺，不論成人或小朋友都可很方便，不會產生使用上之困難。

(3)全港首創遊戲名稱全中文表示，一般超任磁片系統只能在功能畫面上顯示SF8099，但在「超任星」之圖像化功能畫面中，可顯示SF8099北斗之拳，是保障及方便客戶在玩遊戲時，更清楚及容易選擇那一個遊戲，而絕不會產生混亂。

(4)免費更改新功能畫面(Up Grade version)，如有新Version推出，閣下只需憑保用證到總代理，便可免費抄取，方便客戶可自行在家中更改，省却搬運主機之麻煩。

(5)另一項擴展：即時Save(Real Time Save)，不論是任何遊戲形式，包括射激、動作、思考、運動、文字、戰棋、RPG等，都可一一Save，保證好玩過改不死版。將會在今年內10月份推出，敬請留意。

請到總代理及各大電玩店，參觀「超任星」之示範。

超任星在超任之功能畫面

優質的產品，信心的保證

「超任星」之原價為HK$~~1,850-~~，現推擴期間，特價為HK$1,700-，已包括以下產品及附件：

(1)「超任星」主機(16M)　(2)專用3.5吋磁碟機　(3)專用超任界面
(4)使用說明書　(5)一年保用證

總代理及維修部：
金星電腦有限公司
VENUS COMPUTER CO., LTD.
九龍欽州街高登商場64號舖
SHOP 64, 1/F, GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAH ST., SHAM SHUI PO, KLN.
TEL: 361 4991　FAX: 361 4987

MGH™產品系列，
在本年內陸繼有更多附件推出，
令擁有者眞正體會MGH™之用途
及突破遊戲以外之功能。

請定期留意本產品之廣告

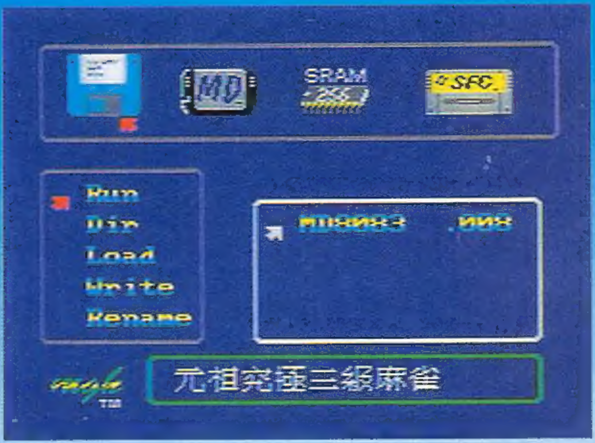
遊戲界又一大突破!!!
遊戲磁片系統之第二代!!

mgh™ 智多星隆重登場!

全港首創四大突破:

- 一體化機身—一部主機(MGH)無需加Ram Card或超任咭便可直接給世嘉五代或超級任天堂使用。
- 萬用Format—不論飛鷹,MGD_2或攔截者的磁片,均可使用在MGH上。
- 圖像化畫面控制—為客戶使用起見,首創圖像化畫面控制功能,令客戶有看圖識字之方便;而世嘉與超任是各不相同之畫面。(或請到深水埗高登商場64號舖,陳列室參觀。)
- 免費UP Grade Version—如有新Version推出,可享有免費改機或更換服務。(只需購買後,十四天內寄回保用證。)

MGH在超任之功能畫面



MGH在世嘉上之功能畫面

mgh™ 智多星磁片系統

總代理及維修部:金星電腦有限公司
九龍深水埗高登商場64號舖
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152 FUK WAH STREET, SHAMSHUIPO,
KOWLOON, HONG KONG.
TEL: 361 4991 FAX: 361 4987

MGD_2乃麥高玩具有限公司產品商標
飛鷹乃台灣正先實業產品商標

超任攔截者超強功能，傲視同群！

超任攔截者16C－$1,600.00
超任攔截者16M－$1,550.00

① 內設16M DRAM並可擴充到32M。
②內設256K SRAM可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片，
DISK TO CARD CARD TO DISK。
③內設4.9A DOS玩遊戲，COPY遊戲均不需再用DOS磁片。
④其他品牌碟機遊戲均可直接玩，或COPY
⑤資料LOADING速度最快，8M只需20秒，12M只需30秒。
⑥造型一體設計，外觀最優美，不需外加電源。
⑦功能超强完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
⑧卡帶對磁片可直接COPY，磁片對磁片也可直接COPY。

攔截者程式碟4.9BC功能說明:

超任攔截者新程式碟4.9BC的功能除了保存以往4.98C及4.9AC DOS碟的功能外。

新增加的功能包括以下幾點。

①抄遊戲可以用未經FORMAT的磁碟（2DD碟或2HD碟都可以直接使用）。
②用在M機（不能自行抄遊戲的攔截者）上，一樣可執行卡帶COPY到磁碟的功能。
③新程式碟4.9BC通用於攔截者產品系列所有單用機及兩用機。

總代理：創業有限公司

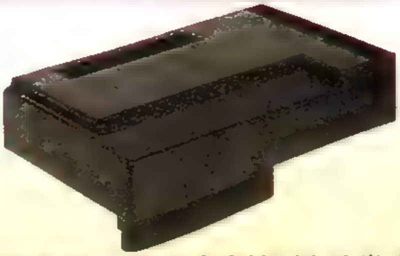
門市部地址：九龍深水埗福華街146 - 152號黃金商場地面20號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
Tel : 7297738 Fax : 3042461

攔截者壹機多用，無敵配匹
16M攔截者特價酬賓

16M攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲只售$1870
16M攔截者單用機玩世嘉遊戲只售$1550

16M攔截者經已面世，可玩齊世嘉及超任新上市16M以下遊戲。玩超任遊戲只需加界面專用機可執行新推出"街頭霸王II"
一隻12M磁片，可放多個遊戲，節省大量金錢。外置SAVE CARD，可以將SAVE CARD的資料儲存落5.2C DOS永久保存。一個SAVE CARD可做無限遊戲記憶儲存。
(超任遊戲可同樣執行。) 不需用DOS碟，開機自動執行2HD磁片。
攔截者不必分辨2HD及2DD版本。
4.99C及5.2C DOS讀8M遊戲只需20秒。

超任攔截者界面專用機



功能

1. 將攔截者接駁超任界面專用機，再放在超級任天堂主機上面，就可用磁碟片玩齊超任遊戲，為消費者節省大量金錢去買盒帶。
2. 將攔截者擴充至16M，玩齊16M以下遊戲，(包括6月份街頭霸王II)
3. 用12M容量的2HD碟儲存遊戲，可節省大量磁碟片。
4. 首創不需要DOS碟開機，讀碟最快，馬上有遊戲玩，以及碟抄碟時不用放入DOS碟。
5. SAVE遊戲功能，可用原有攔截者SAVE咭儲存遊戲資料，不用另買SAVE咭，同時，可將SAVE咭上資料轉到磁碟。
6. 操作簡單，方便，絕不停機。(同類產品畫面不穩及停機現象)
7. 本產品適合於任何NTSC及PAL線，遊戲畫面解像清晰。

香港總代理：創業有限公司
門市部地址：九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號
HOP 20, G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAM SHUI PO. KLN. TEL: 729 7738 FAX: 304 2461

攔截者 MEGA DISK

新版

超級任天堂
香港及國際雙線路

NTSC線路
適用於國際線路電視

香港線路
適用於香港線路電視

可調較闊窄畫面。

本公司採用最新設計改良之線路轉換器，
畫面清晰穩定，絕不走色走台，
無需專用火牛，內置闊窄畫面選擇掣，
適合任何牌子電視機，毋需調較V-HOLD。

完全配合超任寶、智多星及MGDⅡ

經銷商：

C.D. Room
地址：牛頭角淘大商場一期地下K11
TEL：7954512

栢霖電子公司
地址：柴灣道永利中心地庫2號B
TEL：8967661

汎昌玩具中心
地址：沙田好運中心商場三樓177號
TEL：6931695

G. T. CO.
地址：九龍深水埗高登商場1 F83號
TEL：7204162

高達電子公司
地址：大埔大榮里42-44號B
TEL：6522006

松霖電子公司
地址：九龍馬頭圍道德信商場1樓3號
TEL：8967661

…裝進口
…迎批發及出口
…PORT & WHOLESALE
ARE WELCOME

專業阿波羅搖桿
APOLLO PRO JOYSTICK
具街機感受能適用多款機種

- 且快慢動作控制
- 品質佳壽命長

本公司提供完善
之售後維修及保養

日本進口，永久保用

1.44MF2HD FORMATTED 2MB高質磁碟

2.8吋任天堂專用日本高質磁碟

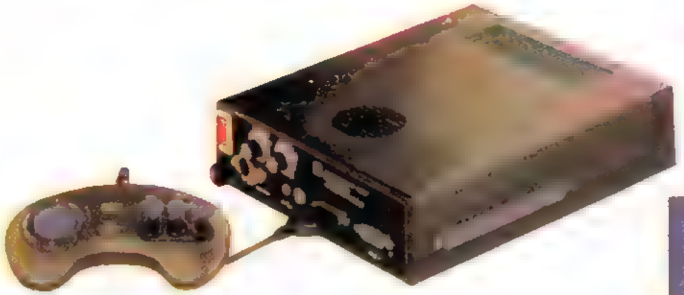
磁碟總代理及阿波羅進口商：

NEW TAI SANG CO. 新大生公司
SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTRE SHAM SHUI PO, KOWLOON. TEL : 7207378
星輝行 TEL:368048
澳門新橋罌山街10號B地下

本世紀最勁商業遊戲機及控制桿

SUPER GUN AND APOLLO STICK

全球唯一可玩快打旋風Ⅱ改良版之機



Super gun主機
32 BIT震撼效果影像色彩超級一流，IC板種類繁多如：(快打旋風Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ，雪人兄弟，雙截龍等勁GAME)。使你在家中亦能享受到街機的動感。

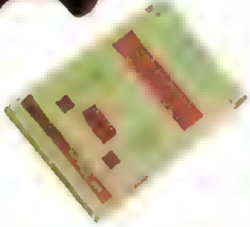
P.C

SFC

M.D

SN

Apollo PRO STICK
全港第一台專業型控捍適合各類主機如：
(F.C, P.C Engine, MD。 SNK, Famicom, AMIGA, SUPER FAMICOM等)。
使用微型電腦開關，靈敏性特強，比美街機臨場快感，品質特佳，壽命特長，按鈕最多，功能NO.1。



F.C

AMIGA

購買時請取回美昌保養咭，提防假冒。 憑保養咭保用一年。

本店專營：批發零售各類遊戲及I.C底板。
快速維修街機I.C板，4天內修好。
買賣交換時下最流行之遊戲機及其配件。
代訂各日本原庄遊戲及20" 26"吋RGB街機。
特價發售各星際，特輯，攻略本及中文刊物。

香港區總經銷：
批發部 美昌貿易有限公司
MAY CHEONG TRADING LTD.
九龍城獅子石道94號閣樓
M/F 94 Lion Rock Rd Kowloon City H K
Tel 3825000 Fax 3830102

深水埗分店
深水埗高登一樓49號B TEL：3605730
SHOP NO 49B, 1/F GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAK ST., SHAM SHUI PO KLN.

門市部 仔寶電視遊樂專門店
MARIO COMPUTER GAME SHOP
九龍城大子道368 374號龍珠商場308 310, 330, 331室
Rm.308- 310, 330,331 Pearl House 368 374 Prince Edw
Road, Kowloon City, Kowloon H.K.
TEL:3825509, 7165130 FAX:3830120
九龍旺角花園街2 16號好景商場一樓15號舖
1/F. Shop 15, Ho King Commercial Centre, 2-16 Fa Yuer
Street, Mongkok, Kowloon THE:7708013

淘大
威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。

P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

G.T.
智多星
超任寶
世嘉飛鷹
MGD II
攔截者

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92 — 93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57—87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

全港最 HIT 最 TOP 之十大超任勁 GAME 龍虎榜。

THE HIT CHART

超任一族

十一月份的重頭戲就只看這餓狼傳說了， SNK 公司的出品，名氣略遜於街頭霸王，而遊戲內容亦抄足街霸，是一個換湯不換藥的跟作品，但值得一提的是這個遊戲在放落超任後是可以連敵方人物也可選用這是比原作有進步的地方。

但看回以往的記錄當街霸一登場即震撼街機而在超任一出即立刻掀起超級任天堂的銷售量不單如此且福澤遍及超任的任何一種產品，可說是街霸這個遊戲及是帶旺整個超任市將當時雄霸着香港遊戲市場的世嘉殺個片甲不留，直至目前 30： 1 之比(粗略估計一間遊戲零售商在賣出 30 部超任時才賣出一世嘉機)。

至於餓狼有沒有這種魅力呢？讀者又以爲如何？

超勁實力，所向披靡

1 餓狼傳說

前回——容量 12M
公司名　TAKARA
性質　ACT　　發售日　11 月 27 日

在這幾個月以內第一次有同類型格鬥遊戲能攀爬過街頭霸王Ⅱ這個 GAME，餓狼傳說是 SNK 公司第一次移植落超任的作品，打破了街霸數月內壟斷的局面，給超任格鬥注入新動力，而今次 SNK 公司所移植落超任的餓狼除了動作略慢之外，遊戲由內涵及形式都已超越原著，是一個值得一玩的遊戲。而在餓狼傳說出現於超任的同時，餓狼傳說 2 集亦已經由 SNK 公司公佈即將於市面有得玩了，今次是 100M 的超大容量，超任！您到時又點樣去移植呢？

2 北斗之拳 6

前回——容量 12M
公司名　東映動畫　發售日　11 月 20 日
性質 ACT

在筆者個人觀點來說北斗這個遊戲，似乎由始至終意思是不論任何一隻北斗，兼且不論在任何一款遊戲機上或以任何的形式去做如：橫向卷軸， R.P.G 形式甚至格鬥形式)都是不太好玩的遊戲太過着重原著的招式，人物等都每每是任何一隻北斗的敗筆之作。

如果將北斗這個遊戲由香港的暴力漫畫家再重新改編故事再交由 CAMPCOM 公司制作設計遊戲相信才會有些睇頭。

3 英雄戰記

前回——容量 12M
公司名　BANPRESTO
性質　RPG　發售日　11 月 20 日

SD 高達系列的另一種形式遊戲，頗受小朋友的歡迎，正所謂摸摸吓又打爆一個 GAME 就正是這類型遊戲，一般小朋友都不知內裏日文是甚麼意思，但又偏偏可以打爆機，又點到您唔服呢？但除了這個遊戲本身的名氣外，人物設計及遊戲程度上也算是一個中上級的作品。

太空戰士 V FINAL FANNTASY

一個超大名氣超大容量超級漂亮而所有主角們都有鼻有口的 R.P.G.但到了推出之日，竟然傳出了是不能落碟的，市價亦馬上被炒到接近一千元。不知本文出街之日，有沒有辦法在碟機玩到呢？

(但又有沒有店子可以抄碟給我玩呢…？)

順序	前回	遊戲名	港幣售價	公司	發售日	類別
4	③	街頭霸王Ⅱ	$500	CAPCOM	6/10	ACT
5		格鬥英雄	$360	KANEKO	11/20	ACT
6		三國志Ⅲ	$625	光榮	11/8*	SLG
7	①	孖寶賽車	$375	任天堂	8/27	RCG
8	④	勇者鬥惡龍Ⅴ	$600	ENIX	9/27	RPG
9		對決！ BRASS NUMBER	$360	TELENET	11/20	ACT
10		巴巴羅薩戰役	$410	SAMMY	11/27	SLG

超任一族
龍珠Z Ⅲ 再次直擊報導

如漫畫般的大迫力戰鬥完成！

根據日本動畫版來作合成聲音！

既然是以龍珠做號召，那麼是不會缺少了運氣使出來的必殺技的!!遊戲中這些超過激的必殺技會一一出現在大家眼前。除了在畫面上能滿足各位，想不到在出招的一剎那，人物更會叫出那一招的名字！不過當然是用日文叫出，如龜波氣功便會叫成「KA・ME・HA・ME・HA」！就像是在看動畫片的感覺。

似乎比DQV的畫面更好…

DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ
勇者鬥惡龍Ⅰ・Ⅱ

閣下可能已把DQ V完成，但又有否玩過任天堂時代的DQ Ⅰ，DQ Ⅱ呢？現在有一個好機會了！因為ENIX公司將會在超任重出DQ Ⅰ・Ⅱ。除了畫面變美了之外，音樂改用立體聲、以電池記憶代替密碼接關等都是一些改良了的地方。今次我們先來看看超任版的畫面。

超任兩大新作第一手消息！

戰術級RPG的最新作在SFC中登場！

特報！

歐柏傳說 ALBERT ODYSSEY

在RPG中加入了模擬遊戲要素的「歐柏傳說 ALBERT ODYSSEY」。有關那個不單只是輸入指令的戰鬥、還能有戰術樂趣的遊戲系統，今次我們會爲大家詳細介紹。

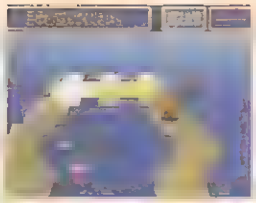
'93年3月上旬發售預定　SUN電子　9600日元

10M + 64KRAM
電池記憶
角色遊戲RPG

加入了磨練戰略的樂趣

又一個在現時傳統RPG中加入SLG戰略性的遊戲出現了。在地圖形式中，除了使用了SFC特殊機能的回轉・擴大・縮小令畫面易看，同時亦有迫力的動作，這和其它RPG是不同的。

↑可移動的範圍也有限制的

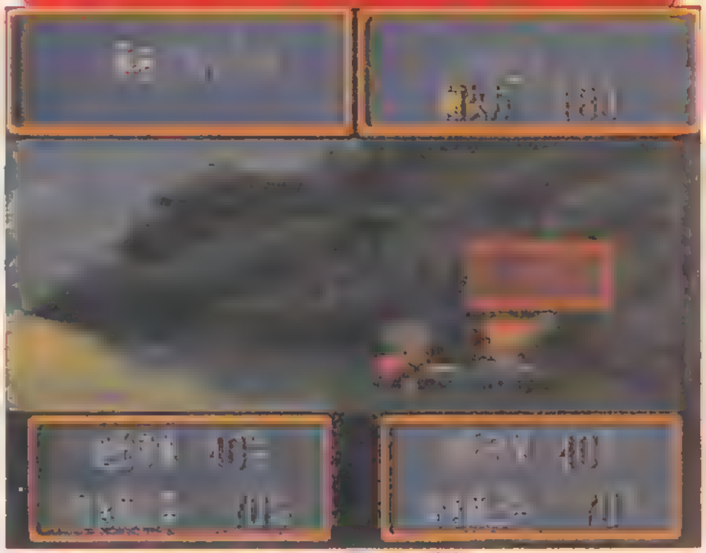

↑使用攻擊魔法時，會表示出環狀的有效範圍

↑戰鬥是採用動畫方式

敵人的動作亦一目瞭然

在最近的RPG中，是很少有會在地圖上表示敵人出來的。而敵人方面因爲也向着這一方攻擊，不可以隨便行動。在移動自己人時，使用浮標先檢視在移動方向的敵人，找出如何行動會最有效來定下戰略是很重要的。進軍時不能過份焦急。

突入迫力的戰鬥場面中！


↑畫面在動，對手受傷了，也可以進行連續攻擊的

敵人亦向這邊接近

↑耐久力高的敵人一般也有不錯的攻擊力

和敵人遭遇

↑終於開始和敵人的戰鬥了

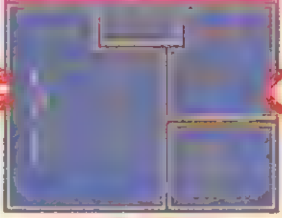
行動是採用回合制

加入了SLG要素之下，同時亦把行動變成了回合制TURN。首先向己方輸入指令，當己方所有人都變成完成行動的狀態後，會表示出能了解己方狀態的狀態畫面。之後敵人會攻擊，這過程會一直重複着。

敵人的攻擊

↑今次輪到敵人攻擊了

狀態畫面


↑攻擊結束會有這畫面

己方的攻擊

↑把敵人趕走

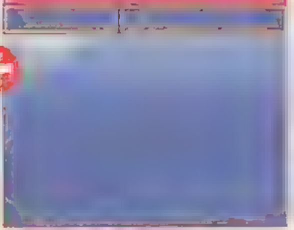
會隨着時間變化

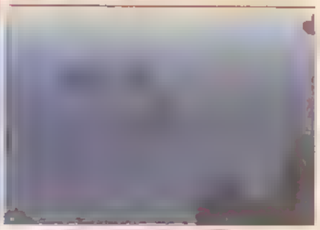
在這遊戲中亦導入了時間的概念。除了事件會隨着時間變化外，晚上出現的敵人亦會比日間出現的敵人利害得多。所以盡可能不要在晚上戰鬥，找間旅館休息吧。

↑日間一些嘍囉級的敵人都突然變強了

敵人變強了！

逐漸變暗了…


↑畫面亦會變得很暗


↑表示出同伴死的時間

詳細介紹各指令的用途

人物各有不同的指令，能否活用它們會成為攻略的關鍵。另外，在等級提高後，也可以使用魔法來攻擊。

↑使用浮標可決定想移動的地方

↑有使人物可使用攻擊魔法，很有用

↑有攻擊力的人物應使用接近攻

把指令運用自如

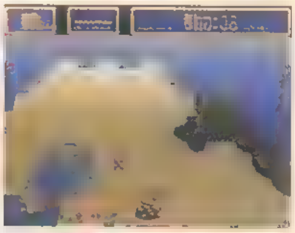
指令大致可分為移動•攻擊•行動結束和各人物的特有指令。以下我們會把這些指令的使用方法作詳細介紹，好好記着了。

移動

使用移動指令時，首先會在地圖上表示出人物可移動的範圍。把浮標移到想到達的地方，便能把人物移動了。

表示了移動範圍

↑在畫面上表示人物的移動力



↑即使移動了一次，只要有移動力剩下便可再移動

攻擊

當可移動的範圍內有敵人時，是可以接近來攻擊他們的。這時候，也會決定了向敵人進行攻擊的方向。

決定攻擊方向

把浮標決定在敵人的方向

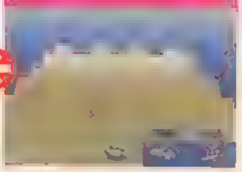
行動結束

當人物一連串的動作結束，或是沒有需要給予該人物的命令時，是可以用行動結束指令來把人物固定在那地方的。

在待機狀態中

↑人物固定後會變成灰色，這時亦可決定待機的方向

輸入指令



↑對人物的一連串命令結束後，輸入行動結束的指令

其它的指令

各人物的這項指令都是不同的。在提高等級時可學會的指令中，有能向遠處敵人攻擊的攻擊魔法，也有能回復己方體力的神聖魔法等。都是一回合可使用一次的。

↑魔法一回合只能使用一次

攻擊魔法

↑攻擊魔法全部都很利害

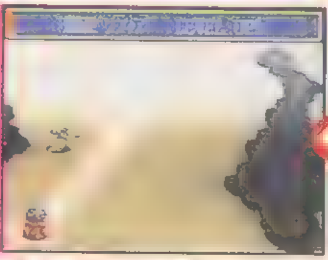
神聖魔法

↑可向回復範圍內的人物使用

提高等級的方法

平常的RPG，在打倒敵人時，會把被打倒敵人的經驗值平均分配給所有同伴，但在這遊戲中，只有打倒了敵人的人物可得到經驗值。

升級了！

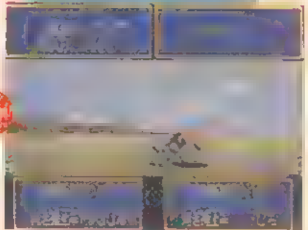


↑繼續戰鬥便可升級

只有打倒敵人的人

↑只有他才得到經驗值

和敵人戰鬥



↑除非打倒了敵人後

熟習基礎知識

這個遊戲的戰鬥很重視戰略性，擁有相當仔細的狀況設定。在地圖上的森林和砂地都有地形效果，另外在戰鬥時亦加入了重要的方向補正率，令遊戲更迫真。

↑移動力和耐久力要每次確認

↑可間接攻擊的魔法，是不能向接近的敵人攻擊的

↑畫面下的地形效果和方向補正率也有影響

不同的人物會有不同移動力

登場人物的移動力是全部不同的。若把有移動力的人物一直前進，由於只會把沒有移動力的人物留下而被敵人包圍，在移動中要排成隊形來行。

↑遊戲開始後，先檢查各人的移動力。

一個人會很危險

↑不要被耐久力少的人物獨自一人

大家排好隊！

↑排好隊形來突破難關

也有地形效果

地形效果和人物的移動有很大關連。另外，雖然防御力會有表示出來的%提高，但攻擊力也有同程度的下降。

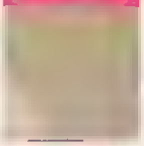
影響人物的移動

↑在森林中可移動的範圍會變小

攻擊．防御都不同

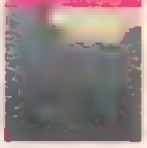
↑防御提高但攻擊力下降了

平原



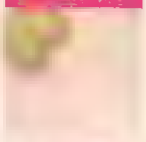
↑一般在道路兩旁的是平原，容易移動

森林



↑可提高地形效果的%，但移動困難

砂地



↑砂把腳吸着，移動力大幅下降

了解有效範圍

要攻擊敵人時，有效攻擊範圍會顯得很重要。即使你想攻擊敵人也好，若是能攻擊的範圍中沒有敵人，是什麼也做不到的。

直接攻擊

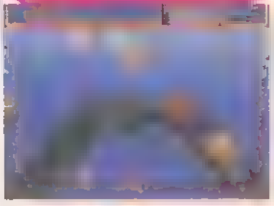
有關直接攻擊方面，人物可移動的範圍，也是可向敵人攻擊的有效範圍。孤立敵人來攻擊也是戰略之一。

↑可繞過敵人來攻擊

間接攻擊

以攻擊魔法等做出的間接攻擊，是當有敵人進入了環狀的有效範圍時，可向他們攻擊。

對遠處敵人有效



確認是否有敵人在攻擊範圍內

方向補正率是…

向敵人攻擊時，雖然從正前方攻擊也可，但因爲這遊戲中加入了方向補正率，繞到敵人背後攻擊，做成的損傷會比從正前方攻擊爲大。

↑繞到後方會令%下降，令敵人受更大損傷

能做成更大損傷！

↓可以給敵最大的損傷

繞到後方…

↑盡可能從後方攻擊敵人。

把大魔導師奧斯華打倒

繼承了古代之血的大魔導師奧斯華，一心想把曾經因爲强大魔力而繁榮的古代文明哥柏斯復活，要稱霸世界。雖然有哥特騎士團站出來對抗，但他們在魔物們壓倒性的威力面前，亦面臨毀滅狀態。在那時，有一名少女發出了一道閃光

↑大魔導師奧斯華向各地進攻

最後的決戰

↑哥特騎士團爲保家園誓死抵抗

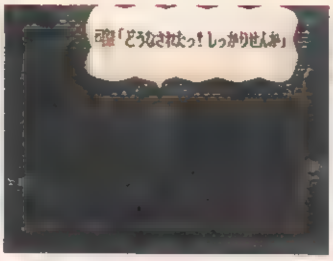
强烈的閃光

↑少女的光把魔物消滅了

芝比尼斯村

故事是由哥特騎士團最後決戰後10年的芝比尼斯村開始。16歲的主角歐柏，由母親口中聽到了自己的宿命

↑主角歐柏明天就滿16歲，算得上是大人了

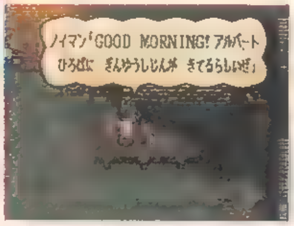


↑那一晚，有一名少女出現了

↑天明時，母親把歐柏勇者的宿命告訴他

萊馬登場

歐柏離開了房子後，和僧侶萊馬談話。萊馬會在這裏加入成爲同伴

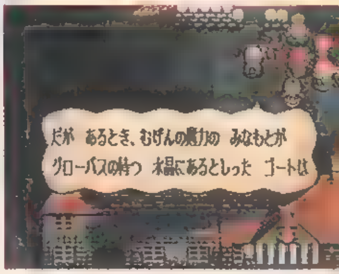


↑歐柏離開自己的家，便遇上僧[illegible]僧侶萊馬

在廣場中…

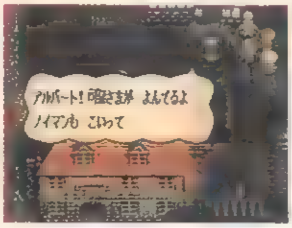
照着萊馬的話，二人到了村的廣場看，一位吟遊詩人正唱着什麼，要留心的聽着

↑唱出了10年前事件的吟遊詩[illegible]



和蘇菲雅的相遇

在廣場時，突然被司祭傳召，歐柏他們便匆忙趕至司祭的地方。在那裏，10年前發出光芒趕退魔物的少女蘇菲雅正等着他們，有重要的話要和歐柏們說



↑司祭的使者出現，有要事告訴歐柏

↑[illegible]

要出發了！

↑蘇菲雅加入成同伴便出發了

往哥特鎮

由司祭處接到打倒奧斯華命令的歐柏們，爲了和哥特騎士團的團長史尼爾見面，向着哥特鎮出發了。[illegible]段必須經常帶着回復系的道具

↑[illegible]RPG一樣，[illegible]

與國王見面

↑[illegible]

[illegible]

與巨像兵的對決

雖然可以和哥特8世見面，但歐柏他們現在仍是不被信任的人　把現時哥特人最頭痛的巨像兵擊退，便能獲得信任

↑巨像兵的耐久力很高

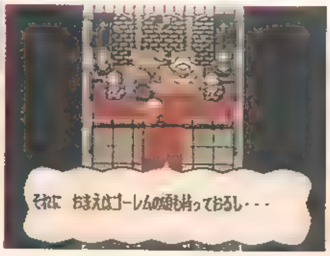
↑和其他敵人不同，與之的戰鬥要花一點時間

強敵！

↑巨像兵突然作出的一擊

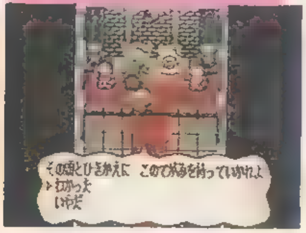
追隨史尼爾

把巨像兵打倒，將巨像兵的頭帶到國王面前，其他人的態度亦轉好了　國王把史尼爾在萊拉杜村的事說了出來，亦把國王的信交給主角　向下一個目的地出發了

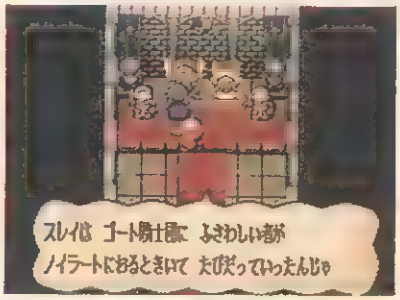


↑打倒巨像兵再和哥特8世見面

取得國王的信！



↑得到信任，取得國王的信



↑方聽到史尼爾的消息

與低級惡魔的對決

雖然是向着萊拉杜村出發，但村的周圍卻有着很多低級惡魔在等待歐柏們　由於他們的耐久力都不低，要有耐心的攻擊

↑在萊拉杜村的周圍，早已有大班低級惡魔

↑先把嘍囉敵人打倒

會心一擊！

↑終於要和低級惡魔對決

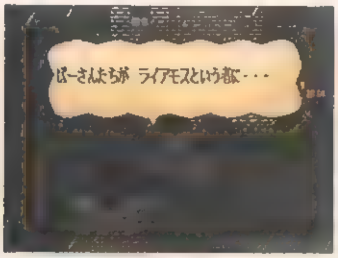
萊拉杜村

歐柏他們終於平安進入了萊拉杜村　把國王的信交給村中的一名兵士看後，便可以和史尼爾見面　史尼爾看來很關心村中的老婆婆們的話

有可疑！

↑老婆婆們好像是知道什麼的

↑交出國王的信便能和史尼爾見面

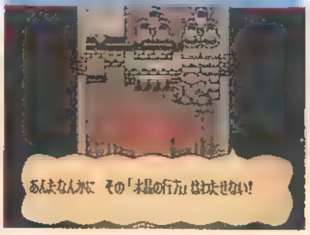


↑找到史尼爾後，大家……

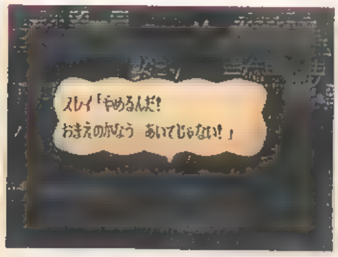
拉雅摩斯出現

和史尼爾談話時，拉雅摩斯突然出現，奪去了老婆婆們所知道的「水晶之行踪」　史尼爾們出發，決心和拉雅摩斯一戰…

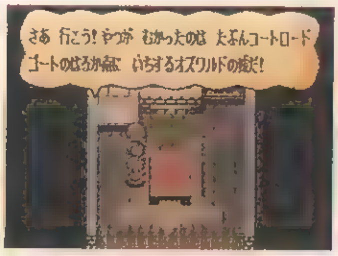
危險呀！



↑老婆婆們被拉雅摩斯襲擊！



↑打不住拉雅摩斯



↑史尼爾成為同伴，向目的地出發

追擊拉雅摩斯！

緊急速報

超級任天堂	動作 RPG	記憶盒帶
	WOLFTEAM '93 年 3 月發售預定	價格未定 12Mbit

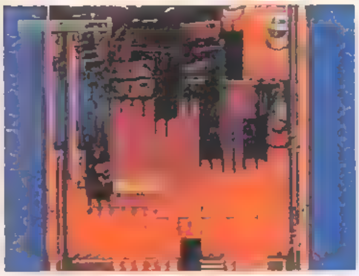
勇者傳説

——海和風之鼓動——

「勇者傳說」，是首個在俯視型動作遊戲中加入了高低概念的作品，是個有嶄新系統的遊戲，有高低感的俯視型遊戲。是從未有出現過的。

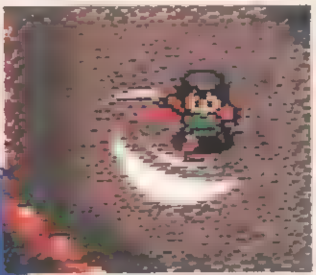
簡單的操作令人更易玩

「勇者傳說」，是一個抱着「令玩者容易玩到」的概念來製作的遊戲。因此，這遊戲是任何人都能輕易操作到的。在步行，跳躍，劍攻擊和使用鐵鍊這 4 個簡單的操作中，可以做出多姿多彩的動作。例如在使用了鐵鍊的動作中，就能移動到普通跳躍通過不到的地方。



↑由於距離太遠，跳也跳不到。在這種時候，便可嘗試把主角迪古帶着的鐵鍊勾向對方的柱。這樣就能向對面移動了。

用劍來攻擊！



↑向敵人攻擊還是要用劍才可。新的方法有站着來斬和跳起來斬。把敵人打倒後攻擊力可提高，畫面也會有所改變。

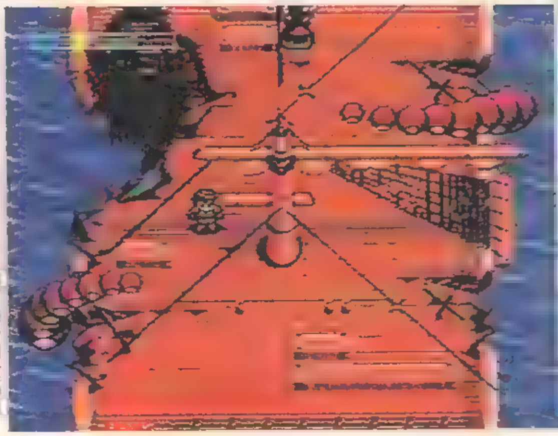
↓迪古裝備了的鐵鍊，不單可用於移動，亦可用來向敵人攻擊。不過這東西並不足以令敵人受傷，只能令他們彈開。

用鐵鍊攻擊！

超豪華的班底

這遊戲在製作，監修中有參與的製作人員，「卡士」是意想不到的豪華　首先，負責意念插圖和人物監修（出場人物的設定改良）的，是電影版「SILENT MOBIUS 魔法陣都市」的總監督菊池通隆先生、怪物設定則是在 OVA（原作錄影帶式動畫）「魔法陣都市」、「吸血姬美夕」中負責怪物設計的森木靖泰先生　故事監修則是負責過 OVA「妖刀傳」、「妖魔」等劇本的會川昇先生。跟着，負責音樂的是曾替「橫山光輝之三國志」負責過音樂的高橋幸宏先生、以上的名字可能大家也有聽過，說不定還是擁躉　但由這 4 人携手製作的「勇者傳說」，相信即使不是擁躉亦值得期待，在「勇者傳說」推出之前，大家可先看看這班名師的作品，那麼閣下一定會更加期待這作品的了、

→包括主角在內、載[illegible]很多旅客[illegible]受到大[illegible]襲擊的場面。大墨角會以他的腳來攻擊。主角即使斬斷多少也好，仍是沒有辦法把他打倒。



[illegible]
動作遊戲

高低概念有有種新鮮感

一般俯視型 TOP VIEW 的遊戲，由於是以從上向下望的畫面構成，是難以好好地把高低表現的。因此，在俯視型的動作遊戲中，一直以來也沒有一個能把高低感加入的作品。但在「勇者傳說」中卻做到了。加入了高低感之後，不單只做出了一種新的視覺效果，同時亦創造了一種新的遊戲性。在一些跳躍也上不到的地方，要先在附近找一塊岩石，作爲踏腳台向上爬才能繼續前進。這種把高低用作遊戲難關的方法，是「勇者傳說」的魅力之一。

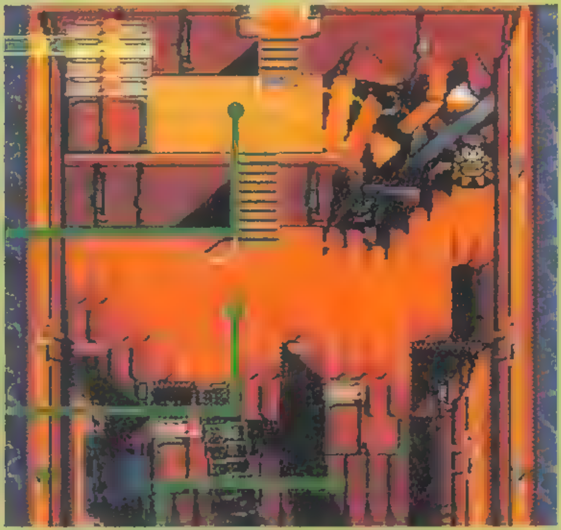
←看來相當長的樓梯。到底有多少級呢，數一數吧。一、二、三……。

↑……14、15。吓，這樓梯共有 15 階。若加上最下的一層，即是說共有 16 層的高低變化了。眞利害。

↓一些跳起亦到不了的高台，要這樣以岩石爲踏腳石跳起才能向上爬。

高度是以顏色來劃分！

下圖是 STAGE 1 在一隻破爛了的客船的場面。有好幾處的甲板破損了，各位有否留意到不同地方有不同的顏色呢？較鮮色的是上層的地面，較暗的是下層地面。高低的不同就是用這方法來表現。



這裏，這裏和這裏的高度都有所不同！

採用自動調節系統

「勇者傳說」的開發組，對這遊戲說過要做到「只要努力的話，一般用家亦能爆機」。能夠保證這一點，是靠 ALCS（自動戰鬥調節系統）。ALCS 是一種能因應玩者能力由電腦調節遊戲難易度的系統。總之，即使是不擅於動作遊戲的人，也會有爆機的可能性。

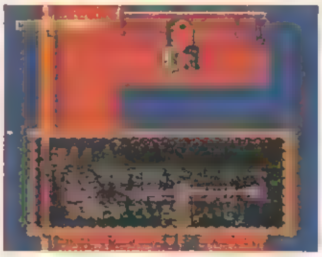
有型的敵人

↑由森木靖泰設計，在第 2 版中登場的首腦怪物。雖然這傢伙拿着這樣的大鐵球，但他仍會按玩者的實力來攻擊。聽起來有點不可思議，但這是事實。

→有很多海賊出現。能順利來到這裏嗎？

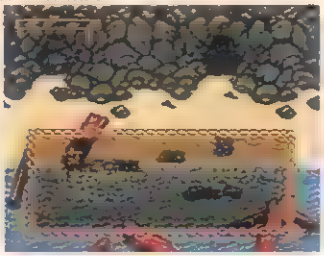
連對話場面亦一流

在 STAGE 1 的客船中，若和其他客人談話，可以得到各式各樣的情報，知道最近在海中有海賊和海妖出沒。除了這些會話外，在每版完成時，會以會話場面來發展劇情。總之，在「勇者傳說」中、是由圖版上的動作場面和之後的會話場面交替着來發展劇情的。這些會話場面和劇情，由於是由前述的會川昇作監修，故事的發展相信亦值得留意。



↑和船上的乘客談話，可以得到各種情報。要主動和他們談。

↓完成了第一版之後的談話場面。有人替主角治傷了。

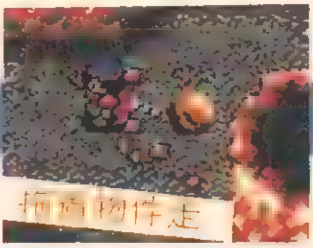


善用主角的鐵鍊！

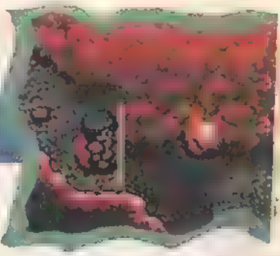
迪古手上的鐵鍊，就如前面說過的一樣，是可以把物件拉動或是向敵人攻擊的。除此之外亦能把岩石拉過來，然後投出來作攻擊。在一些迪古通過不到的狹窄通道的道具，也可以用鐵鍊來取得。這一點有鬥智遊戲的要素。

把物件拉過來

↑向着岩石或木箱等投出鐵鍊，令鐵鍊的前端勾上該物件，便能把它拉到自己的所在地。



↑拉了過來後，也可以就這樣帶着來步行，看起來像個苦工，令人懷疑這到底是否主角。



↑拉着的物品亦可以拋出去。在初期，拋出岩石攻擊敵人造成的損傷是最大的。

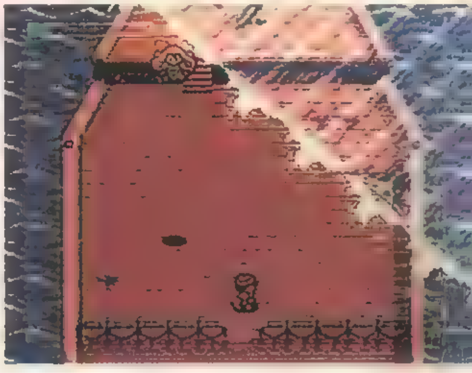
先來看看第一版的畫面

第一版

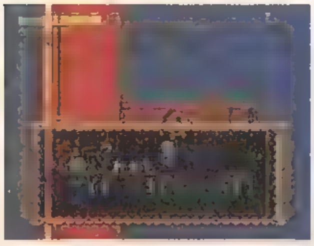
第一版是由迪古所乘的船作開始。在船內和乘客談話，可以收集到各種情報。船內跟着會水浸，大墨魚和海賊出現，有各種事件發生。首腦則是傳聞中聽過的海妖。

←海中浸入了大量海水。有機會逃生嗎？

↓在迪古乘坐的船中，聽到了有關海妖，海賊，大墨魚的傳聞。對於迪古目的地的諾基雅，也聽到不好的評語。



→被大墨魚襲擊，客船遇到了這麼大的海浪，沉是肯定的了。主角會無事嗎？



↑看來主角迪古的目的地是稱為諾基雅的地方。這遊戲的日文名字也是叫諾基雅，到底……。

這傢伙就是水妖了

←在船內傳聞中的海妖正是第一版的首腦。這海妖在故事中看來也是位重要人物。

戰鬥是會繼續進行的

「勇者傳說」全部共分8版。第二版之後的舞台，分別是洞穴，地下水路，城堡，地下迷宮。主角目標所在的諾基雅，以及船被大墨魚襲擊的理由等，在遊戲開始的初期有很多不明的事件。這眾多的祕密，相信會在完成版面的過程中逐一解開。

人影也不見一個，有點恐佈

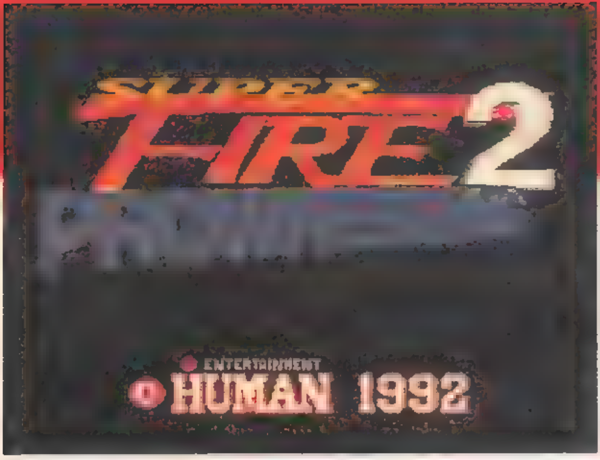
↓第3版是地下水路，敵人會潛伏在水中向迪古突襲。

←第2版的首腦，他會揮動着鐵球來攻擊

開発状況

開發正順利進行。現在已完成了60%。請各位期待。WOLF・TEAM

緊急速報



超級火炎摔角2

要推出了。本來以爲會先推出PCEngine版，但既然眞的是超任版，不介紹是不行的。以下，我們會把這新作的情報送給大家。當然，初學者亦一樣可安心，眞是細心了。

運動遊戲SPG	盒帶
HUMAN 12月25日發售預定 8500日元 8Mbit	

疾風怒濤的第2作！這些是火炎的變更點！

還是先來說明一下吧。菱形的擂台、掌握時間來出招，基本的畫面和操作系統都與前作一樣。「明星棒球場」也是這樣，運動遊戲的操作是最重要的，習慣了的最好是不要變了、那麼又有什麼變了呢？那就是摔角手的數目比前更多。不一定要拘泥於勝負。雖然這一點是用來評定一個遊戲好壞的……。

↑看上去皇帝和艾夫杜的姿勢相同，但細節是有不同的

↓艾夫杜的身體是加大碼的。爲這傢伙亦花了不少容量。

↑最能表現出摔角手感覺的可說是這姿勢。

唏——！

↑武者的毒霧增至5色，色彩鮮艷。

15名前作中已有的摔角手!!

這裏先來介紹一下前作中已出現過的摔角手們。首先在大特寫方面，各人都改爲動畫式的造型。但使出的招式仍和前作一樣的利害。

旋風・力丸

↑鉗子鎖的專家，招式的變更點幾乎沒有，是一名完美的摔角手嗎？

超級・皇帝

↑雖然沒有了飛行十字斬，但加入了妖怪擊。

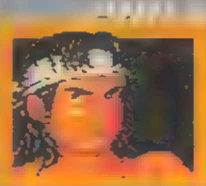
冰川 光秀

↑射的威力沒有變而且還能做到期待的面鎖，令人感動

勝利者・武藏

↑招式的變更點是沒有了小拿，但能連續使用印度死亡鎖

旗本・眞也



↑可以在助跑之下使出飛天肘擊，當然絕招DDT仍然建在

冲鋒爆彈

↑倒頭粧最利害的人，加入了反擊的15文腳，更加利害

刀刃・武者

↑會使用孤形飛身撲，雖然是奸角人物，但亦增加了不少正統人仕的招式

有多人賽，甚至4P玩法也有6種

跟着便是介紹遊戲中的玩法。基本的玩法這裏不會介紹了，如果眞的不明白，玩幾次應該可以的了。這裏只會介紹最重要的……對了，是介紹多人戰的玩法。以往雖然是做不到，但HUDSON已爲SFC推出了專用的一出四分插。這遊戲正是對應作品。即是就終於也能實現夢一般的4人玩法了。雖然也有傳聞是由HUMAN公司推出的，但有得玩就算了，管他是那一間出的。

軍團戰

↑是軍團式的抗爭！

選出5名摔角手來戰鬥。規則和柔道的團體戰相同，勝利的人可繼續戰下去。軍團的數目比前作要多，即使是摔角迷亦能滿足。當然，亦能自由把摔角手組成軍團，天下無敵了……！？

正規聯賽戰

單人戰是從全部25名摔角手中選出一人，和餘下的24人戰鬥。戰勝了24名摔角手後，會有……。當然，在你戰勝的過程中，電腦方面的摔角手也會變得更強。正所謂日子有功嘛。

↑選出喜歡的摔角手！電腦都是利害的傢伙。

公開聯賽戰

↑把身邊的好友殺個片甲不留！…只是在遊戲上、

由最少4名至最多16名摔角手參加，爭取冠軍的玩法。前作中只能一個人玩，今次則能以隊伍方式參賽。途中想停止的話抄下密碼便可以了。若幾位朋友想一較高下時，最適宜是用這玩法。

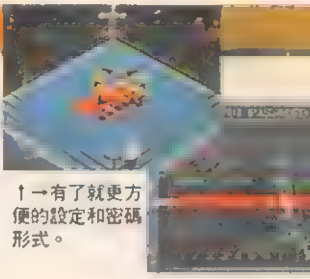
練習賽

↑眞正讓賽的二對一，好像讓得太過份了…

在單人、隊伍賽或讓賽中進行一場比賽的玩法。總之，即使是時間不多的人，亦一樣可以玩個痛快。其中最值得一提的是讓賽。和PCEngine版不同，這是可被2名摔角手同時攻擊的。外行人絕對抵擋不了30秒。

設定及密碼

設定形式中可聽到音樂和摔角手的聲音。除此之外也可以檢查控制器是否有故障，亦可看摔角手的「甫士」！密碼PASSWORD是聯賽戰和公開戰所用的。雖然密碼有點長，但也是爲了令遊戲更好。



↑→有了就更方便的設定和密碼形式。

梶原丈

←頭槌的場面變得更迫眞。關節技的威力進一步提高，有一擊致命的破壞力。

冴刄　明

←使用的招式和前作一樣。而且亦和前作一樣，是最强級實力人馬。

巨斧・

←有新絕招的巨斧爆彈。畫面亦變得更好。

瘋狂・老虎

←的的確確的火炎戰士。會一腳踢向對方的兩腳之間。

檜垣　誠

←擅長的掌打成爲了大技。絕招SOUP REX，把所有强者都拋出！

雷電　龍

←以通常的强力爆彈和鎖的2刀流令對手昇天。這傢伙遺憾是沒有招式的變更。

流星　野牛

←擅長的打擊方法改變了。其它的招式則沒有特別的變化。

殺人者

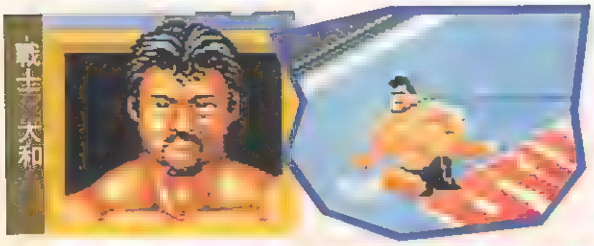
←有一種新的强力爆彈招式出現。以力量來壓倒對手！

SCOOP 1

這些是參加火炎戰鬥的新面孔！

在最後，我們來介紹一下這遊戲最引人注目的新登場人物。他們全部都是帶着新絕招參戰的。有了這些改變。眞是令人感動了。接下來就是等發售日的來到。若有機會的話，一定會再為大家作一次徹底攻略的！

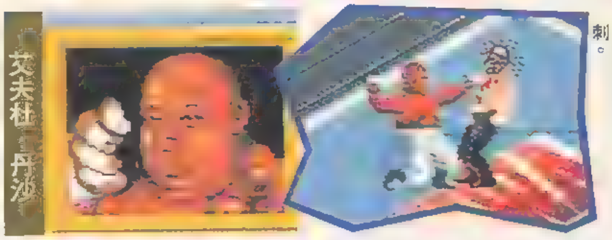
←擁有全部人物中獨一無二招式的人。



←擅長招式有龍枕臥和龍王撻。

←擅長招式是新創作的雷電戰士强力爆彈。

←擅長招式是黃金之左（？）和臂爆彈。



←擅長招式是手刀的地獄刺。

←擅長招式是變型鎖和强力爆彈。

←身子巨大，但同時也會使飛身的臂擊。

←擅長招式是機槍腳。

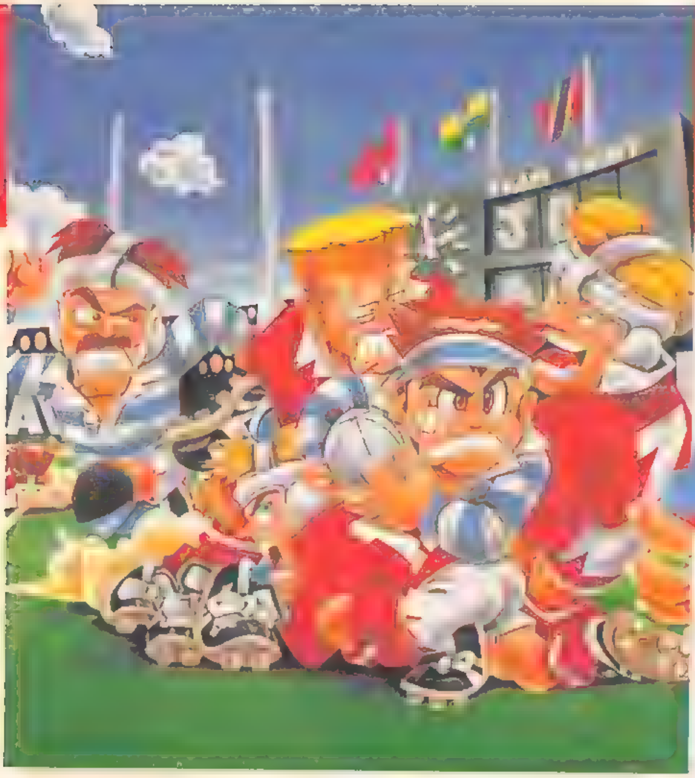
←擅長招式是STF和流氓腳、特徵是很多招式。

←擅長招式是跳躍强力爆彈。也有正常的東西。

「到12月25日，大家就可以親身體驗了……」

開発状況

已經100%完成了。請大家在2代中一試4人對戰的趣味HUMAN久保



緊急速報

WORLD CLASS RUGBY

超任的首個美式足球遊戲終於要推出了，在充滿臨場感的 3D 畫面中，展開着迫力的比賽！美式足球迷不能錯過了！

超級任天堂 SF	運動遊戲 SPG	盒帶
	MISAWA 娛樂 '93 年 2 月發售預定 7900 日元	4Mbit

超級任天堂首個 正統美式足球遊戲終於推出

超級任天堂首個美式足球遊戲「世界美式足球賽 WORLD CLASS RUGBY」會由 MISAWA 娛樂公司推出。由於這作品利用了超任的機能，採用了斜下俯視型的 3D 畫面，所以能進行接近正式的比賽。另外，還有世界杯戰，聯賽戰，友誼賽的 3 種形式，再另加編組機能令玩者能自創隊伍，玩法的變化很多。

順帶一提，這個「世界美式足球賽」，原來是在 1991 年由英國推出的一個 AMIGA 電腦軟件。正因為連美式足球流行地的英國亦對這遊戲給予好評，質素是值得相信的。美式足球擁躉不能錯過了。

充滿臨場感的 3D 畫面

←畫面構成中採用了斜下看的 3D 畫面。做到了比賽中的臨場感。

選手們的設定都很仔細

→爭球時的混亂，傳球和衝撞等都表達了出來。美式足球迷不能錯過了！

迫真的比賽進行中

共有全 16 隊世界勁旅出現

登場的隊伍全部共 16 隊。世界的强隊都包括在內。有全黑綽號的强 隊紐西蘭，以及新興但急速成長中的日本和美國等都會登場，選出自己喜歡的隊伍，和世界各地的强隊戰鬥。

↑有世界的 16 支强隊登場，隊伍中亦分為了快攻型和連繫型的隊伍特色。

在豐富的設定中 把遊戲弄得更精彩

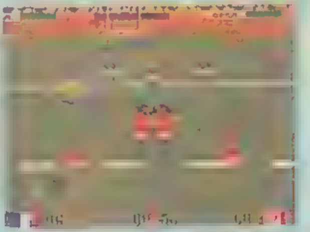
在 3 種設定 MENU 之下，可以把遊戲變成有不同的樂趣。首先的是環境設定。這可以設定敵人的强度（遊戲水準），比賽時間，風的强弱及場地狀況。跟着是遊戲形式。玩法共分爲世界杯戰，聯賽戰，友誼賽。最後是編緝機能。玩者可自由設定選手名、隊伍名及選手的能力等。有了這些 MENU，比賽一定會更精彩的。改變 MENU 更能玩到不同的方式。

多種環境設定

配合玩者的喜好和實力，場地的狀態和比賽時間，敵隊伍的强度（遊戲水準）都可作設定。遊戲水準由於可作 7 階段調節，初玩者以至熟練者都一樣適合。

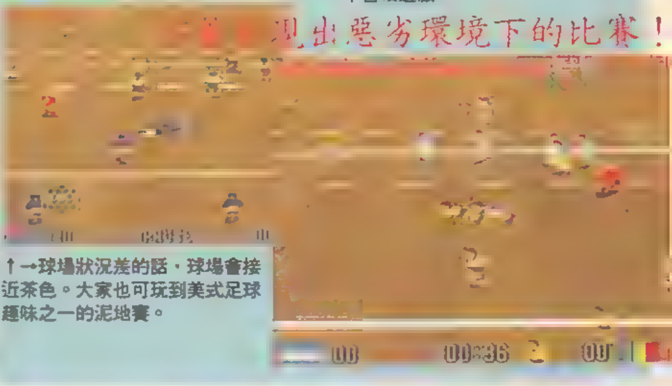
連場地的狀況亦可隨意的設定

在環境設定中，也有爲遊戲增加效果的場地狀態設定。這裏可設定風的强度和場地上的情形。大家可設定一場比賽的球會因强風而不會飛到某一方向，亦能弄一場機動力大幅下降的泥地比賽出來。



↑球場狀況良好的狀態。在這狀態中習慣遊戲。

現出惡劣環境下的比賽！



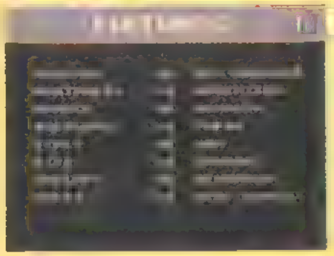
↑→球場狀況差的話，球場會接近茶色。大家也可玩到美式足球趣味之一的泥地賽。

有 3 種玩法

分爲了世界杯戰，聯賽戰，友誼賽，玩法算是有很多種。世界杯戰中，會先把 16 隊分爲 4 個小組作賽，這些預賽小組中每組的前 2 名可出線，共有 8 隊能進入決勝的淘汰賽中。聯賽戰則是從 16 隊之中選出 3 至 8 隊，要在其中勝出的玩法。友誼賽是在 16 隊之中選出 2 隊，進行一場比賽的玩法。

世界杯

↓首先要以取得決賽權爲目標的世界杯戰。

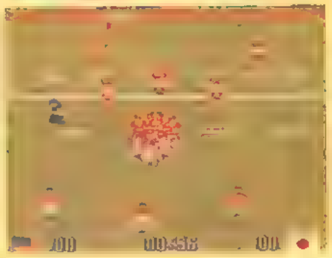


聯賽戰

↓可在歐洲5國對抗戰等特定隊伍中較量的聯賽戰。

友誼賽

↓可和朋友對戰，亦適合在只想玩一場比賽時使用的友誼賽。

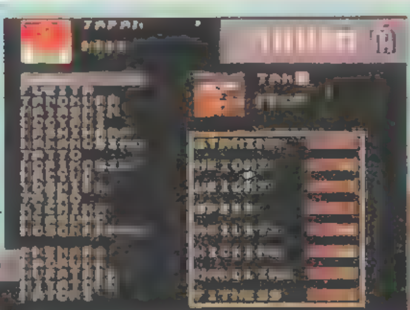


可自創隊伍的編緝機能

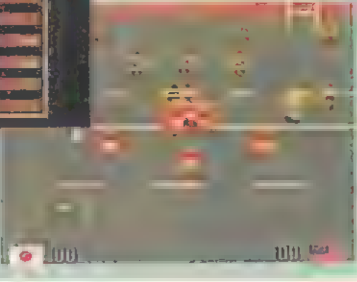
遊戲中也有能製作自創隊伍的編緝機能。除了選手的能力和名字外，連制服顏色這些仔細地方亦能設定。大家可用自己的同學名或同事名來弄一支球隊出來。拿來對戰就更加有趣了。

強隊誕生了

↓球衣的顏色亦能設定，可弄一件這樣的老虎紋制服出來。



可以創造只屬於自己的隊伍



↑→由於選手的能力能仔細的設定，可隨自己的喜好製作重視力量或重視速度的隊伍。當然，亦能以自己創作的隊伍向世界的强隊挑戰。

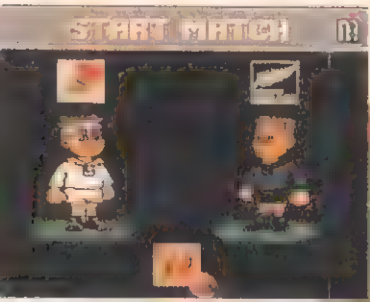
終於要開始比賽了！拼盡全力一戰吧！

跟着終於要開始比賽了。向着對方的龍門區衝過去。基本的玩法和正式的美式足球是相同的。若自己的一方接住了球，基本上是傳球，踢球或爭球。以傳球和踢球接近敵人的龍門，遇到對方衝撞的妨礙時，便快速的圍起來再次把球保住。相反，敵人帶着球的時候，基本的玩法會變成衝撞和爭球。以衝撞妨礙敵人的進攻，再圍起來把球奪去。另外，在特定的情形亦能定下戰略。戰略定好後，可較易越過敵人的防御。

比賽開始！

↑開球後，終於開始比賽了。順帶一提，球所飛的方向，是可以由踢球的那一部份來改變的。

圍在一起來爭球！

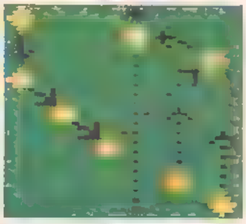


←↓擁有傳統的英國和號稱世界第一的紐西蘭對戰。一起來爭球吧！

避過敵人的猛烈攻擊！

↑→避過了敵人的重重縛擋，終於成功的觸地得分！帶着球走的選手、最好是選一些速度夠的。

成功的觸地得分！



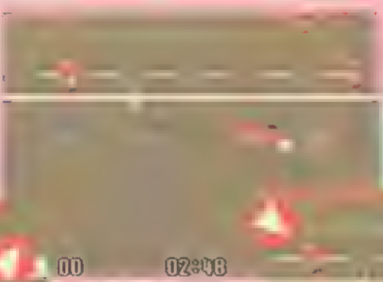
←↓當自己的隊有爭球，界外球，罰球和自由球的時候，可以定下特別戰略。戰略應以配合隊伍特色的為佳。

定下戰略來進行攻擊！

把剛發生場面再次重現的重播機能

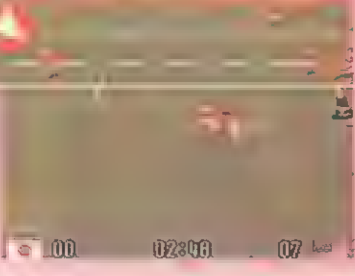
當玩者完成了一次漂亮的觸地得分後，有時候是很希望能再一次看到那場面的。為了這種人仕，遊戲中附設了能把遊戲過程重播的動作重播機能。就如看錄影帶一樣，玩者以卷前、卷後、慢動作，定鏡等操作，便能隨心所欲的重播了。

絕妙的攻擊可以再看！



↑→傳球後，左方的選手成功接住了。正想就這樣突破敵陣時……卻被對方衝撞成功，阻止了繼續前進！這種精彩的場面可以一次又一次的重看。

→回到早一點的情形。就是在這裏向左方的選手傳球。



想重看這個場面

開発状況

完成度是80%。請期待這個超任的首個美式足球遊戲。MISAWA 娛樂 飯田。

在私人電腦版中大受歡迎，這個適合 SF 及機械人擁躉的 3D 動作遊戲，終於移植到超任了！

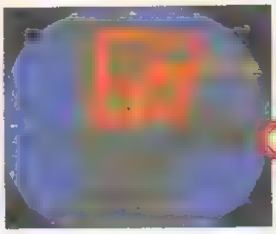
93 年 2 發售預定　VICTOR 音樂產業　9800 日元

8M + 64KRAM
電池記憶
動作遊戲 ACT

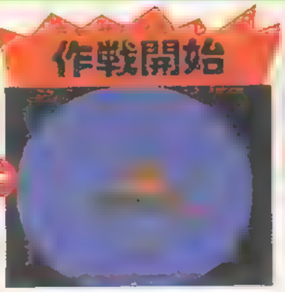
機械人對機械人的立體戰鬥

舞台是一個遙遠的未來世界。主角是一名操作機械人兵器「機甲兵」在宇宙戰鬥的傭兵，他的目的是要討伐家族的敵人。

接受了鎮壓暴動或是防衛基地等工作後在戰場戰鬥，再以報酬來强化自己的「機甲兵」，跟着，是要把潛伏在宇宙某處的家族敵人找出來。

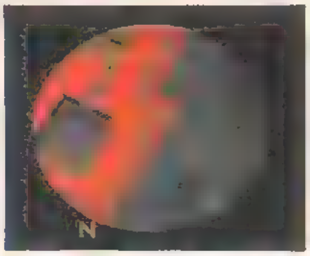


↑現在能看清楚整個圖版了。



↑從上空下降到戰場

↑以十字掣在地面移動



↑以 Y 掣改變視點，索敵！

完成任務！

↑成功歸還的話可得到報酬

↑發現目標物　全滅敵機便會有人接你。

↑以 X ＋十字掣移動瞄準器。按 A 掣發射武器。

操縱「機甲兵」

戰鬥畫面是從機甲兵駕駛室看出的 3D，操作上使用了控制器的所有按掣，可以作各種動作。

↑用噴射器飛起回避攻擊，不過要注意引擎的加熱！

↑避不到敵人的攻擊時要快速的按 B 掣

輕量級機甲兵駕駛室

①雷達
②機體資料
③機體武裝
④敵機資料
⑤瞄準器
⑥敵機

做好準備向敵人挑戰

主角根據地的鎮上有多種設施。若不能有效活用它們不單只不能討伐敵人，連延長生命也會變得很難。

↑在鎮上做戰鬥的準備

酒吧

這間酒吧是傭兵們聚集的地方，主角可以在這裏從其他傭兵及酒保身上取得各種情報。到公會選擇工作之前，在這裏仔細分析情報，便會發現那一份工作較好做。

↑除了聽各人的說話外，聽事件的新消息也是很重要。

傭兵公會

這裏經常也有數件工作被委託，玩者可在參考了敵人數目及戰場資料後選擇接下那一份工作去做。最好是配合酒吧的情報來選擇。另外，關於報酬的金額方面，亦可以和委託人交涉。

↑準備了各式各樣的任務，可看內容來選擇

↑若對報酬不滿，也可以提高要求的金額

嚴禁貪心！

↑不過，如果太貪心的話，會把對手激怒的。

整備工場

這個整備工場是各項設備中最重要的。在這裏除了可以把在戰鬥中受傷機的機甲兵修理或補給彈藥，亦可以把現有的機甲兵改造，甚至能購入新的機甲兵。

↑工場是爲機甲兵而設的地方

修理・補給

從戰場中生還地離開後，機甲兵的機體或手腳等若有受到損傷時都可在這裏修理。另外，飛彈與機槍等的彈藥補給也是在這裏進行的。由於金額會按損傷和彈藥消耗的程度來改變，歸還時若有能力便應把機體完全修理好。

↑忘記修理和補給，之後只會令你後悔

改造

若是你對於現在自己所用的機甲兵性能不滿足。在財政能力許可的情況下可自由的改變。

飛行速度	冷却裝置	引擎	裝甲	武器
把使用噴射器的飛行速度提高。這個改造要配合冷却裝置的改造進行會較好。	引擎在使用雷射兵器和噴射器時加熱，這裝置可提高引擎的冷却能力。重要的改造部份。	把機甲兵的主引擎換上一個强力的東西，可以把可安裝重量和地上步行速度都提高。	把機甲兵的裝甲增加、防御力可提高。只要重量和財力許可，提高多少都可以。	一架機甲兵可安裝最多六件。由於强力的武器會很重，要配合機甲兵的可裝備重量來考慮。

機甲兵的買賣

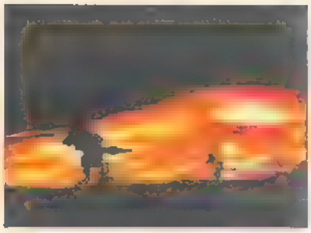
機甲兵之中是以機體的大小分爲了4類的。因爲基本上是買一些二手的完成品的，若沒有自己希望得到的機體時，也有可能會發現一些出土物的。

有4種類機甲兵！

超重量級	重量級	中量級	輕量級
攻擊力和裝甲的怪物。不過機動性最差。	機動性低，但攻擊力和裝甲都相當高。	火力和機動性都一般。平均的機體。	小型輕量，擅長利用機動性的攻擊方法。

有5種戰場

15種惑星



・機甲兵的戰"雄姿" 環境會對它的性能構成很大影響

作為戰場的惑星全部共有15種，大致可分為5種類型。由於它們的氣溫與重力等都有不同，如果不以配合那星球環境的機甲兵出擊，是難以達成任務的。

地球型（ちきゅうがた）

平均気温 30℃

1.0G

・在綠色的大地上有藍色的海洋 一個水之惑星

有類似我們所居住的地球環境的惑星。重力，氣溫都適中，圖版之上也有很多森林與海的地形。沒有特別突出的障礙，可說是很易戰鬥的戰場。

火山型（かざんがた）

20℃

3.5G

・不可以隨便加熱 戰鬥時會很麻煩

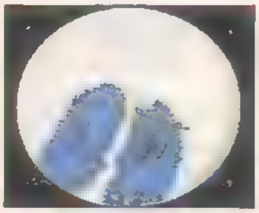
由於氣溫非常高、引擎的冷却會花去不少時間，因此雷射系的武器和噴射器的使用會出現困難。若經過在四處噴出的溶岩之上，雖然不會受傷，但會把引擎加熱。

↑最高氣溫接近130℃ 特別要注意流動的溶岩

冰結型（ひょうけつがた）

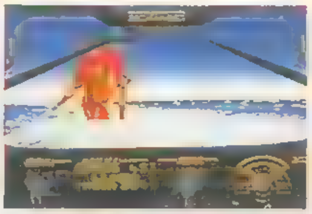
平均気温 －60℃

0.7G



・完全銀白色的世界 但這些雪構成很多問題

看見資料時，由於發覺氣溫低而重力也是最低等級所以會以為很易戰鬥，這樣就大錯特錯了。整個圖版都積滿了雪，地面的高低很難判斷。步行速度亦會降低。



↑特別深的地方會到達機甲兵的膝部 這樣會很難移動

↑在積雪之下是怎麼的地形呢？

砂漠型（さばくがた）

70℃

2.0G

・由於動作會變得遲鈍，所以不要進入深色部份

除了間中見到的一些綠洲型水池外其它完全被砂漠覆蓋的惑星。特別是地面上較深色的部份，進入的話會令機甲兵的速度下降。同時因為氣溫頗高，使用噴射器的飛行亦不能經常使用。重力亦很強，但只要避免使用重量級等重型機甲兵相信亦沒有問題的。

↑要極力避免進入顏色較濃的部份……

敵基地型（てききちがた）

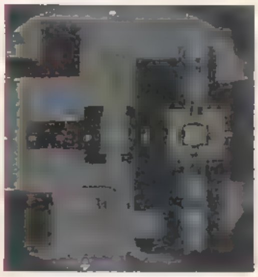
平均気温 25℃

2.5G

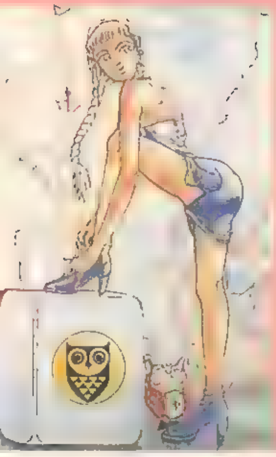
・環境雖然不差，但因為地形複雜，很易會迷路的惑星

全體以複雜的地形組成，很易會迷失自己的所在位置。在防衛基地及襲擊的任務時，若不有效的更換視點，可能會一直也迷失方向。

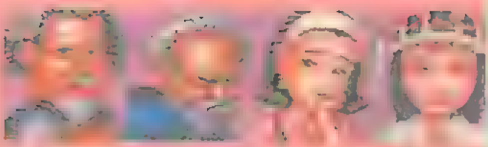
・在和敵人接觸受到攻擊前要變回3D畫面



↑用く鍵可更換視點，方便找出目的地。



超級 日本物產 麻雀



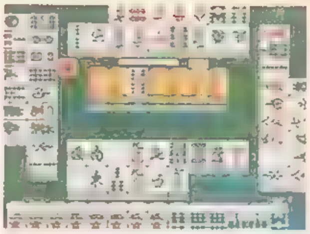
打一些如實戰般的麻雀！

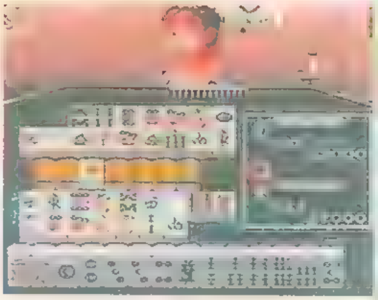
8M + 64KRAM 電池記憶 麻雀

12月18日發售預定　日本物產　8800日元

設定中是任何人都玩得來的麻雀遊戲！

超任近來似乎出現了一陣麻雀熱潮，一個又一個麻雀遊戲相繼推出。今次要介紹的一個叫「超級日本物產麻雀」。這作品的特徵是有任何人都玩得來的設定，不論閣下是初學者或是老手。正好用來磨練技巧了。

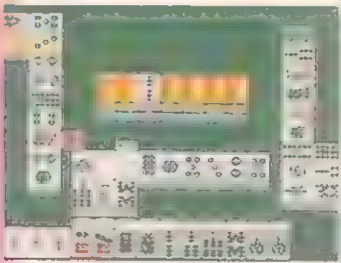




以只有麻雀的大廈做舞台

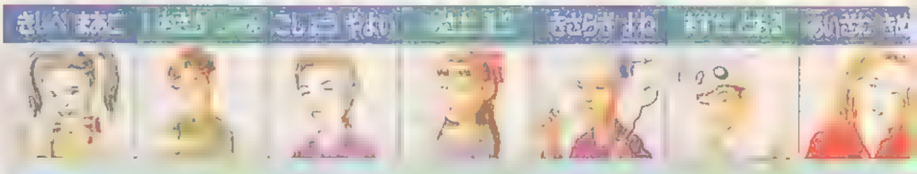
今次閣下所玩的是在這麻雀俱樂部之中，在各層和不同的人對局。越高的層數是爲越高水準的人仕而設的。玩者可在詢問處（受付）前的電梯移動到想去的層數。

只有麻雀的大廈



個性豐富的雀士們

遊戲中能對戰的雀士是這15人。在自由對局的玩法中，除了3名名人級人物外，可和其餘12人對局。名人級的3人則要在聯賽戰中戰勝A級才能和他們對局。現在先來介紹各雀士的特徵。



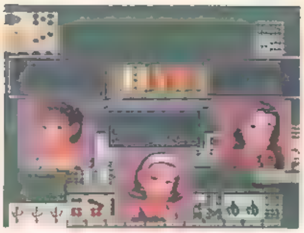
- 小學生・B級：貪於決勝負，輕視她會受到教訓
- 大學生・B級：打扮新潮的樣子，和現在大學生很像
- 一流夜總會的媽媽生・B級：穿着艷麗和服的美人　就像女演員般
- 偶像演員・C級：對麻雀所知不多，對勝負不太關心
- 無職・C級：穿和服的老婆婆　有空的時會打麻雀
- 小學生・C級：有點自傲的小孩子
- OL・C級：長髮美女　很喜歡掃自己的頭髮

↑和不同的雀士對戰，研究他們的習慣

- 主婦・B級：不折不扣的「師奶」。「乞人憎」的樣子。
- 職業雀士・名人：經常也有冷靜的判斷，難以想像的利害。
- 無職・名人：不理家庭，老婆也「走佬」了。
- 巫女・名人：平常很冷靜，但發怒時是生人勿近的。
- ?・A級：不是只有凶惡外表的，還有西洋人的血。
- 無賴・A級：樣子凶惡其實是個不錯的人。
- 女子短大學生・A級：不會把感情流露出來。
- 一般營業員・A級：有一個啤酒肚，性格慎重的人。

在麻雀俱樂部 [illegible] 進行對局

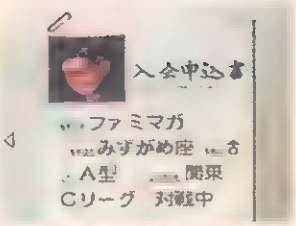
跟着我們開始在麻雀俱樂部的對局了。玩法可設定爲2人，3人或4人麻雀。好好鍛練，以最上層爲目標。



↑任何程度的人也有適合他們的玩法。

首先到詢問處

進入麻雀俱樂部後會先到達詢問處。首先要在這裏填寫入會申請書來開始。CONTINUE時也是在這裏選擇的。



↑填好入會申請書後開始遊戲

麻雀入門講座

在地庫2樓的是麻雀入門講座。這裏會爲初玩的人把麻雀的玩法全部教給他們。

↑這位美女會把各種規則教給你

麻雀研究會

地庫一樓是麻雀研究會。在這裏玩2人麻雀，可以得到電腦的指引。

↓學會了規則後便到這麻雀研究會

↑如果不知應該怎樣打，也可以使用求助指示

自由對局

二樓是自由對局。這裏可作2人至4人玩法，對手也是由自己選擇的。

↑自由對局可以選2人至4人的對局

↑從12名對戰選手中選出對手開始

↓規則也可作多種變更

↑一試自己的[illegible]上實力

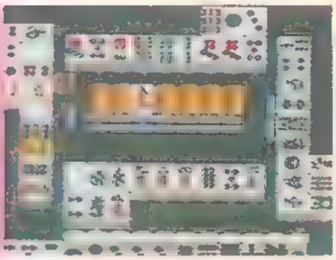
聯賽戰大會

三樓是聯賽戰大會的會場。玩者要由C級開始參加，勝利後逐步升上B級，A級。注意若在C級中排名最後是會GAMEOVER的。

↑在三樓的會場，有美女歡迎你

↓最初是從C級開始，這時的對手是3人

向高級聯賽挑戰

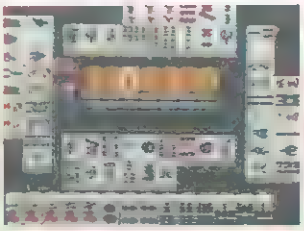


↑得到最高位置便到下一級

王位決定戰

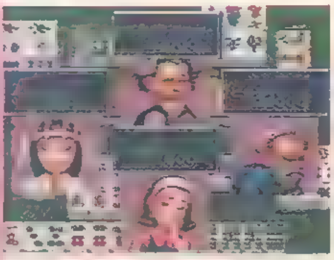
四樓是王位決定戰。這一層若不是先在三樓的A級中優勝是不能進入的。在4次半莊的總分中分勝負。閣下可以得到這個王位嗎？

↓在A級優勝便可到王位決定戰，這3人是對手



↑他們都是名人級雀士，打牌時會很小心

目標是優勝



↑優勝的話便能得到王位

[illegible] TV [illegible]，巴斯和同伴們大胡鬧！

TINY TOON Adventures

Q 版小時候

8M

PASSWORD CONTINUE

動作遊戲 ACT

12 月 18 日發售預定 KONAMI　8000 日元

充滿速度感的動作遊戲

一套在香港播映過的動畫「Q 版小時候」，會在超任中以一個高速動作遊戲的方式推出。千變萬化的動作，各版美麗的背景、效果。加上那些表情豐富的人物，令遊戲更顯得有趣。片集形式的版面構成，版面與版面之間的副遊戲等，充滿着有趣的意念。

↑操縱巴斯兔，充滿速度感的有趣動作遊戲

↑每一版的演出、人物[illegible]值得注意

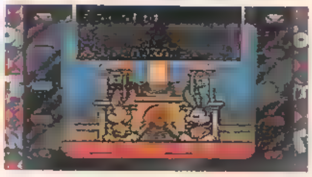
這個遊戲中的主角，是我們熟悉的白兔巴斯。他會以各種武作爲武器，在全 8 版中奔走。雖然巴斯的戀人巴布絲也會登場，但遺憾是不能由玩者使用。

巴斯

↑主角是這隻白兔巴斯

↑以豐富的動作爲武器，巴斯在 8 版中冒險

巴布斯也在



↑雖然不是玩者人物，但巴布絲也會出現。

巴斯的動作是如此的豐富

遊戲中巴斯有很豐富的動作。了在這裏介紹的基本技巧外，若能連組合技巧成的應用技亦熟習的話，巴斯便能像是玩者的分身一樣能自由自在地行動了。除此之外，也會做出很「扮嘢」的樣子。

飛踢

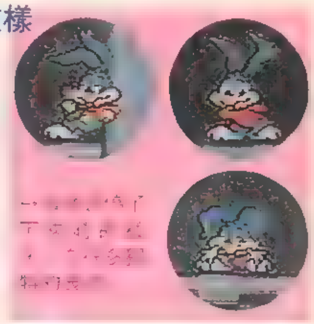
↑基本攻擊　跳躍後以自傲的腳力來踢

衝刺

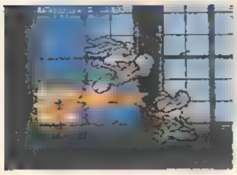
↑畫面上指標數量越多，便能衝越長時間

不操作時會這樣

在牆邊或是普通的狀態中不操作巴斯的話，大家可看到這樣的動作。

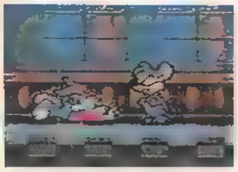


衝刺跳



↑衝刺中跳躍會變成無敵狀態。

滑劃



↑衝刺加十字掣下方，是滑劃式攻擊。

壁虎跳

↑也可在牆壁之間跳躍

走上垂直的牆壁

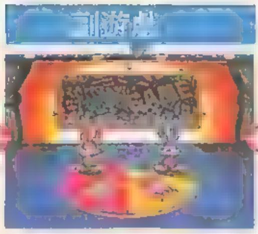
↑想不到真的可以走上去。

↑向着垂直的牆邊衝刺的話…

以片集的形式來發展故事

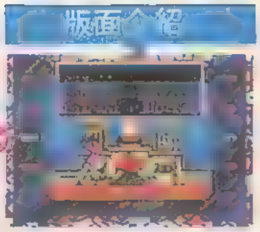
遊戲的版面是由片集方式構成，各版之間基本是沒有關連的。每一版都是些獨立的故事。完成了一版後，便能玩到副遊戲。這副遊戲完結後，又會開始另一種感覺的新版面了。

↑以完全不同的版面開始，有全新的感覺



↑到下一版之前，可以玩到副遊戲

↑打倒首腦，走到版面的最後，過版了



↑在版面的最初，會先介紹那一版

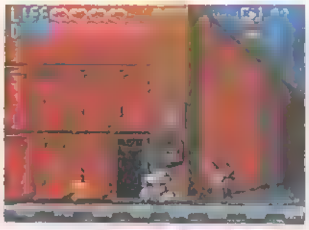
↑這裏是STAGE1，這裏是巴斯的學校做舞台

↑在版面介紹中，會介紹新故事的開始

↑跟着的新故事是…？哗，是鬼屋呀！

STAGE1 學校(魯巴市)

STAGE1是以巴斯和巴布絲的學校魯巴市為舞台。這裏可說是一個練習版面，只有正常版面的一半長度。在這裏要學會遊戲的基本玩法。否則，是很難完成以後的版面的。

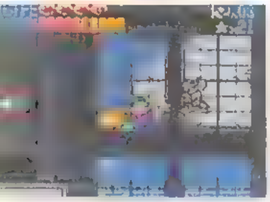


↑打倒敵人收集星星，集齊100個便能把巴斯1UP了

↑若畫面中出現「JUMP」或「DASH！」的字，便應馬上跟着去做

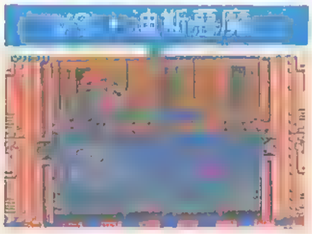
在版面之間的副遊戲有6種類

在過版時登場的副遊戲，全部共有6種類。由於每種副遊戲本身都已經是一個很完整的遊戲，大家一定會玩得很開心的。若能在這些遊戲中取得好成績，是可以增加巴斯的剩餘數目的。



↑跟着指示操作的話，是可以一口氣前進的

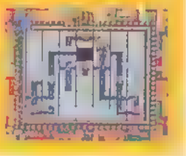
↑和中首腦戰鬥，善用跳躍，不要被他走近



↑這一版的首腦是迪斯惡魔，把食物丟向他

bingo

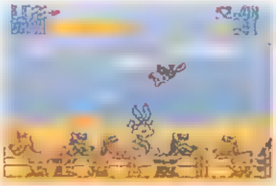
移動板



STAGE2 西部片

第二版的舞台會突然變成了是西部牛仔片的世界。在列車場面中的動作，會令大家手也冒汗的。

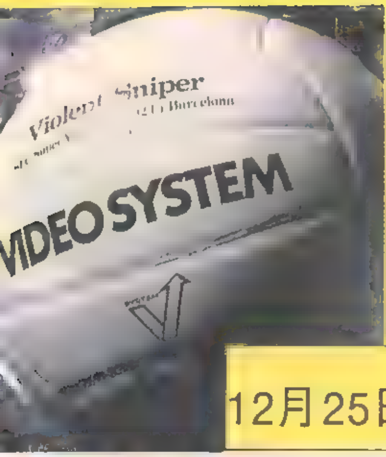
↑舞台變成了西部片，如果不跳繩的話是不能繼續前進的



↑不折不扣的西部，有馬也有禿鷹，被馬踢中會變成大跳躍。

↑在高速的列車上仍是那麼活躍，要注意由前方追近的網和心腸壞的敵人

↑下一幕是在列車之內，敵人由前後出現，也有中首腦在等着主角



在街機版中加入了新玩法後登場

超級排球 II
SUPER VOLLEY II

12月25日發售預定　VIDEO SYSTEM　8900日元

8M + 64KRAM

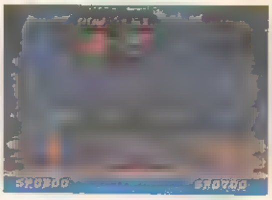
這個「超級排球 II SUPER VOLLEY BALL II」，本來是街機的排球遊戲。和街機版的不同之處，是超任版中可以玩到街機形式和超級形式的2種玩法。若選街機形式，感覺上是和街機版相同的，這對街機的擁躉來說當然是最好不過了。

↑實際可玩的形式有2種也可觀戰的

街機形式

↑和街機版感覺相同的「街機形式」

超級形式



↑超任版中新創作的「超級形式」

在「超級」玩法中亦可以使用必殺技

街機形式和超級形式的最大分別，是必殺技可以使用與否。因應畫面下方表示的點數，可擊出必殺發球或必殺扣球。出場的選手變成了生化人，也是值得留意的地方。

選手是生化人

↑超級形式中，選手都是生化人

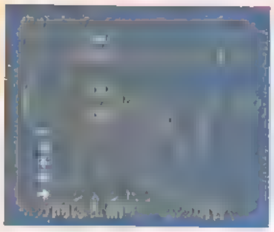
↑展開一場生化人的迫力格鬥式排球遊戲

有必殺技使用

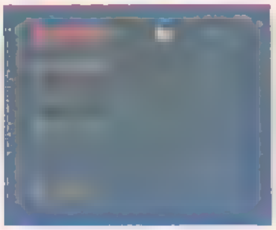
↑這形式中是可以使用必殺技的

可以作詳細的設定和觀戰

在設定畫面中，是可以對遊戲中所使用的按掣和玩法等作各種設定的。也可以進行電腦之間的戰鬥，自己則在旁觀戰。

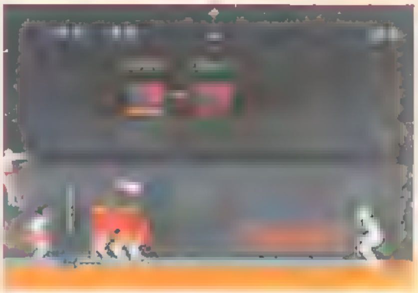


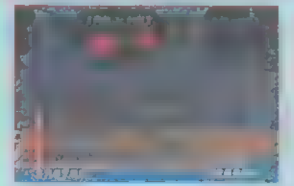
↑也會教玩者是如何操作的

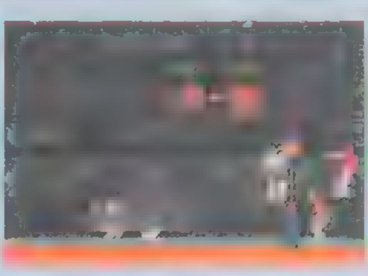


↑把使用的按掣變更為容易使用的

↑也可以觀看電腦之間的戰鬥







1P已經好玩但對戰會更有趣！

雖然以電腦為對手磨練技巧的1P玩法是不錯，但怎也比不上人對人的2P對戰。在超級形式中對戰會更有趣。

在3個階段中定下戰略

排球的比賽中，可以做的事只有發球，接球，托球及把球打到對方場上。看似簡單，但每種動作都要是有戰略性的。特別是發球，托球，攻擊的每一擊更顯得重要

↑發球，接球，托球，攻擊，攔網就是全部過程

↑把注意力集中在球上，定下戰略

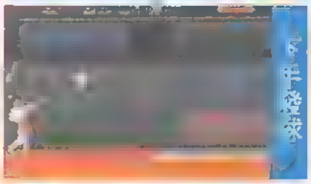
慎重處理各人的動作

↑對每個動作都要慎重處理

階段1 發球

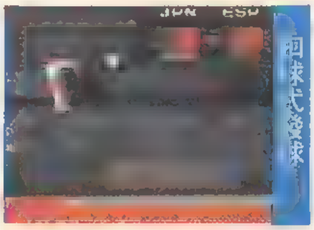
能令對方接球不成功，或者令對方接球時產生混亂，便是一個成功的發球。要善用強力的扣球式發球及能突然失速的上手發球

十字掣上十攻擊掣



↑最基本的發球，也是最易成功的發球

↑打出的球會回轉，在對方的場內突然失速



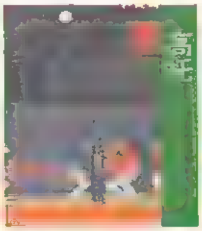
↑很難掌握擊球的時間，但成功的話會是強力的發球

階段2 托球

攻擊的一擊「扣球」前的動作，但仍值得小心處理的是這托球。留意對手的動作，在瞬間判斷出用那一種攻擊方法，配合來把球托高。有時候，亦可以使用能令對手出其不意的叉燒攻擊法，在托球時把球拍過去

十字掣下

↑低托可用來作快攻



↑作時間差攻擊時使用

↑使用後排攻擊時要用這種托球方法

十字掣右十攻擊掣

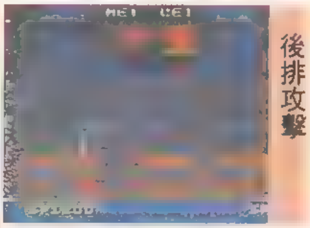
↑沒有托球，就這樣把球打到對方場內

階段3 扣球

準確的接球，慎重的托球，全部都是為了這一刻而做的。利用快攻，後排攻擊，假動作等技巧，突破對手攔網，接球的漏洞來得分！

儲下能量攻擊

↑在一定的時間內，在其接觸前打到對方場去



↑後排球員在攻擊線之後擊球

十字掣上十攻擊掣

↑看起來是攻擊，其實是分散對手注意力的動作

掌握着接球和攔網的時間

要做出一個漂亮的托球，首先便要正確的接球。若能熟習能把對方攻擊擋下的攔網，也會是種利害的武器

看着箭咀

↑留下的箭咀是接球的落點

↑移動至箭咀所示的地方，便能準確的接球

接球失敗

↑接球失敗的話，便不能好好的托球了

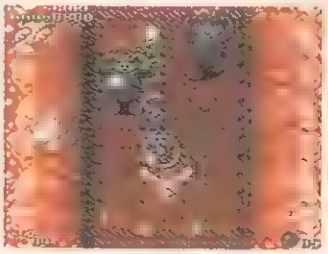
↑也要熟習能反彈來球的攔網

12月18日發售預定　8800日元

漫畫化夢幻式射擊遊戲

一個以「夢幻大陸FANTASY LAND」爲舞台的縱卷軸射擊遊戲。遊戲中隨處都有利用了超任獨有機能的效果，每一版都一樣好玩。而充滿個性的首腦則和可愛的畫面剛好相反，會進行相當激烈的攻擊。

↓不斷有古怪的人物出玩！



相當利害吧！

↑本身也是一個像樣的射擊遊戲

飛丸君的强化方式

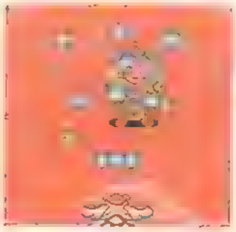
主角機是一位叫「飛丸」的少年（？）。在取得氣球中的道後他便能强化能力。

升級蛋糕

把這東西收集3個便能把現在使用中的武器提高一級。各武器都能作3階段强化的。

飛丸彈

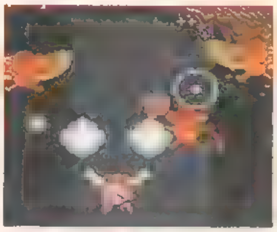
這是由最初就已裝備了的武器。可連射，在等級提高時能向更大範圍攻擊。



↑子彈細小，但勝在可連射，容易使用

白雲彈

發射能貫通敵人的單發彈。在等級提高後可同時向3方向射出子彈。

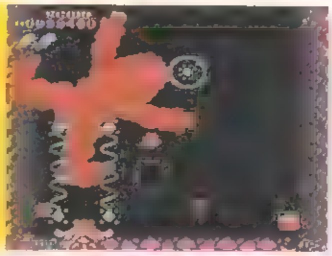


↑單發的貫通彈　對嘍囉有效

飛丸雷射

能發射出射程不遠，但卻非常利害的雷射武器。和首腦戰鬥時使用便能了解其威力。

對堅硬的敵人特別有效！



↑總之是很强　對首腦特別有效

除了平常按B擊可向主角機前方發射子彈外，這遊戲可在L、R擊的配合之下更換4種發射方向。由於敵人會從畫面上下左右任何一方來襲，經常也要能敏捷地向敵人所在的方向攻擊。在和首腦戰鬥時這也是一種非常有用的機能。

小飛丸

其實即是變相導彈。最多可一次過發射6發。

↑非常有用的導彈

特別爆彈

能一次過令畫面上所有敵人受傷。開始時已帶着3個。

爆炸！

↑一口氣把嘍囉幹掉！

救出被捉去的小班！

和飛丸很好朋友的小班被大魔王捉去了！

飛丸拿出僅有的小許勇氣，飛往救出小班。他能平安到達大魔王的巢穴嗎？

↑2人平常雖然也會吵架…

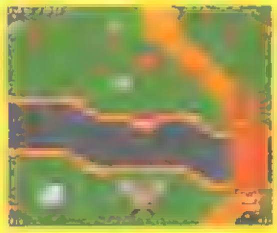
↑大魔王突然出現，跟着……

↑小班被捉去了！

[illegible]

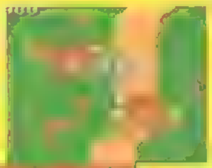
STAGE 2是在一個凹凸不平的石山中戰鬥。在這裏有很多古怪動物的敵人出現。中首腦的猿猴如果你因他樣子可愛而輕視就危險了。首腦是一隻2腳貓。射中牠時會發出貓的叫聲。

這東西會貓貓的叫！



飛丸　ACT 1 開始冒險了

STAGE 1會在森林上飛行。敵人都是猿猴和烏鴉之類的東西。但仍是要強化起來毫不留情的把他們打倒。版面的最後會有一位以背後靈攻擊的魔女在等着飛丸。



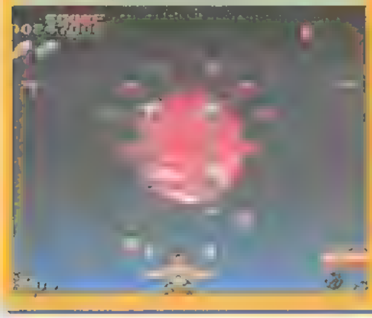
用背後靈攻擊

↑使用背後靈來攻擊

[illegible]

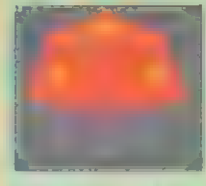
這遊戲全部共有8版。要走的路仍然很長。接下來仍然會看到數不盡的古怪敵人，慢慢欣賞吧。

能避得過嗎？



海洋　ACT 3 是無邊的廣闊

以藍色的海洋之上爲舞台。敵人會從空中或海面進行攻擊。突破了戰艦後會有中首腦海賊烏鴉出現。這傢伙會像STAGE 2的首腦般在叫。這一版的首腦想不到是太陽。他會以熱和冷的氣息向飛丸攻擊。



奇奇怪界

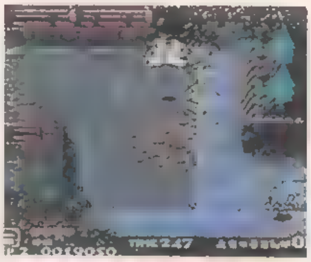
12月22日發售預定　NATUME　8500日元

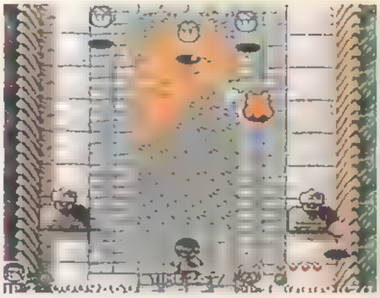
8M
CONTINUE
動作遊戲ACT

有可愛人物出現的動作遊戲

有可愛人物在揮動除妖棒，滑劏式移動，擺動尾巴，充滿着看不厭動作的遊戲「奇奇怪界」

另外，除了1人玩之外，亦可以2人同時玩的。由於有些攻擊要2人合作使用，怎也要和朋友一起來玩

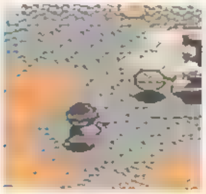


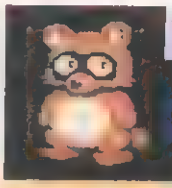


[illegible]

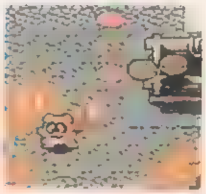
可愛的巫女小夜子和狸妖魔奴化是遊戲的主角，玩者要從他們之中選出一人開始。

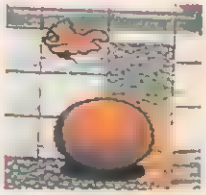
↑神社的小巫女　會投出神符和揮動除妖棒





↑投出飛葉攻擊　擺動尾巴的樣子也很可愛

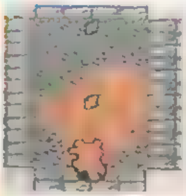


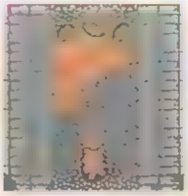


攻擊可利用道具 [illegible]

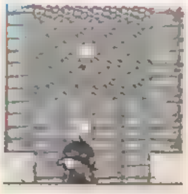
普通攻擊有2種類，可在取得寶珠後作變化或强化。藍玉系方面，可以把小夜子的神符或魔奴化的飛葉變强。紅玉系方面2人都是會投出火炎的。

把神符或飛葉强化





以貫通敵人的火炎來攻擊



[illegible]

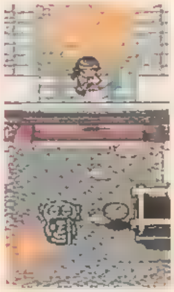
特別的攻擊方法中有法術和特殊能力　若能善用它們，即使是强敵也可在一瞬間消滅掉

◆術

能把畫面上幾乎所有敵人都在一瞬間消滅掉　一粒綠色玉可使用一次法術

◆特殊能力

按着製儲下力量來使用。由於會有短暫時間變成無敵，使用適當時也是種有效的攻擊方法。

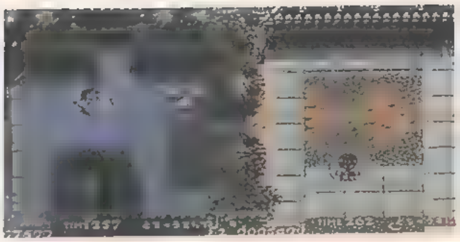


把迷之黑斗蓬打倒回復和平！

曾經捉去了七福神的邪惡妖怪，自從被小夜子教訓後，都已反省過來，平靜的生活。

但有一天，狸妖魔奴化卻突然趕來神社找小夜子。到底是發生了什麼事呢？

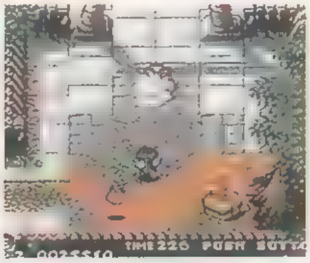
以神社為舞台，四處都有妖怪出現。一邊把妖怪打倒一邊前進。短短的一版，令人感到是用來熱身的。



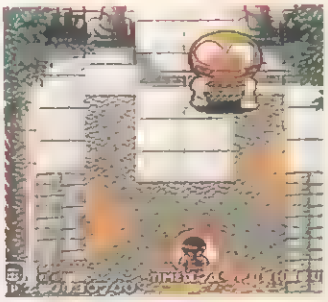
↑即使同一版之內，也有晴天、陰天或雨天的變化

↑魔奴化很慌張，跑到小夜子的地方

↑神社中出現了瘋狂的妖怪！



↑大不倒翁放出小不倒翁

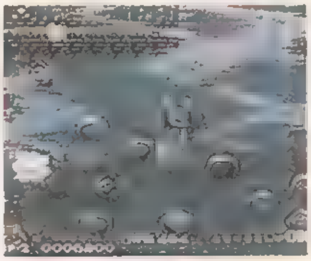


↑牠會射出豆來攻擊

在森林中，有很多猿猴出現，在竹筍或地下之間移動進行攻擊。在河川時，又要在木筏上和河童軍團戰鬥，變化豐富的一版。由於也有中首腦出現，任何時候都不能大意。

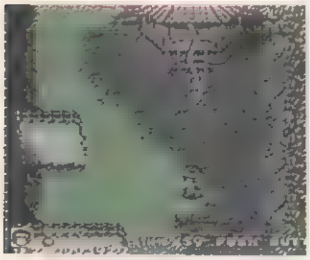
↑猴子從樹上跳下攻擊

四周都被霧包圍的洋人墳場。一看就知是妖怪的巢穴了。中首腦也是不易應付的強敵。來到山岳地帶時，大石會左右移動，不能隨意移動。不要被岩石夾中才可。



↑死靈從墳中走了出來

↑從神壇中伸出來的頭



↑中首腦是竹仙人，他會以竹筍來攻擊

是仙人竹！

↑[illegible]會再度挑戰

↑[illegible]會一邊移動一邊攻擊，攻擊力亦不弱

巨人出現了！

↑木筏之上[illegible]了動作，不要輸給河童軍團

↑所謂的八爪魚妖怪，被牠擊中會很痛

蛇爪魚

↑大岩石移動的樣子很有迫力，要看準時間，不要被岩石夾中

↑攻擊比初期激烈了許多，不可大意

暗黑主教

ACT

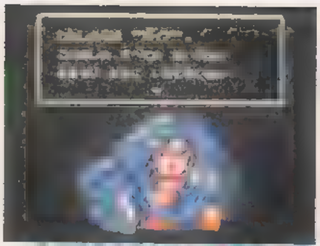
12M

■ENIX■12月21日發售■9600日元■電池記憶

你能夠進化人類嗎!?

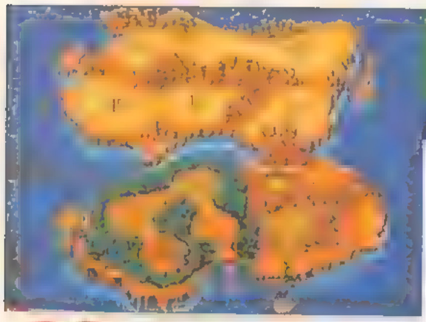
第1章 魚類的時代

我們在前兩期開始介紹這遊戲。這作品以地球的46億年歷史爲舞台，分爲了偉大的5章故事，由第一章的魚類起直至第5章哺乳類跟着時代來進行。有關這遊戲獨特的進行系統可參考下方，這裏只會把第一章作簡單介紹。爲了能從海中到陸上，氧氣是必要的。把妨礙的首腦始祖鯊魚打倒，便能完成這一章。



了創造新時代，她給主角的試練是

↑首腦始祖鯊魚就像鯊魚般是隻兇殘的傢伙，趁他衝向岩石暈掉時攻擊。



第2章 兩棲類的時代

植物和昆蟲們 3億 2億3000萬年前

和只由7版構成的第一章相比，第二章給人很漫長的感覺。全部共有16版，首腦也有3隻出現。

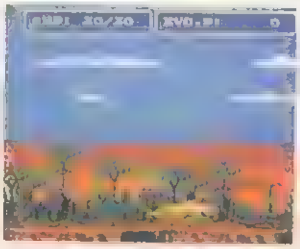
來到了陸地後，可以把後頭部進化了，把尾部進化亦能影響跳躍力，進化的系統變得是更有趣了。順帶一提，在版面移動時的左方地圖畫面上，是可以看到SAVE(3個資料)和記錄了進化狀態的東西。

前半戰①

①奔基海岸→②荒涼的土地→③奔基海→④怕事的蜥蜴→⑤剛强的蜥蜴→⑥兩棲類的守護土地→蜥蜴長老的土地

在地圖的左下和最初首腦肥蜥蜴戰鬥的前半戰①。在這裏只介紹重點。除了有第一章中也有出現的黃色、紅色、藍色水晶外，在甚麼也沒有的土地上，是可以看到綠色的水晶的。有關用法方面，由天空中傳來的話是一種提示。

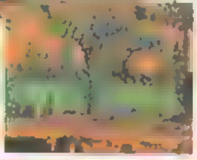
向左方一直前進後，會在兩棲類的守護土地中聽到「這裏以後的是守護植物的長老土地，外人快點離開！」，跟着便受到攻擊，看來有事發生了。跟着在長老的土地中把肥蜥蜴打倒後，便能直接向長老查問。



綠色的水晶

←這水晶的作用是用來把自己回復到昔日的樣子，在想更正進化時使用。

怕事!?



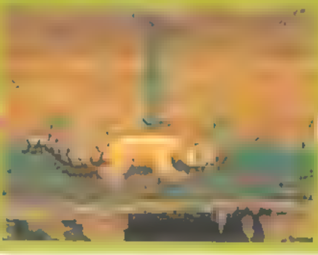
剛强!

肥蜥蜴

↑被這巨大的身體壓上會受很大損傷

進化的系統

把敵人打倒會有肉出現。食下了之後可儲下EVO．P(進化點)。按選擇掣後，會表示出能進行進化的8個身體部份。跟着便要決定把那一部份作進化。進化了的話，可變成更利害的生物。



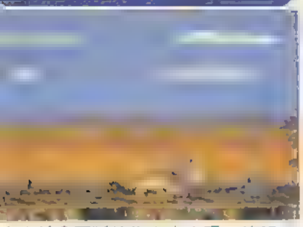
前半戰②

聽了長老的話後，會知道異常進化了的昆蟲把植物都吃光，要令兩棲類滅亡。而且，長老看見了主角把肥蜥蜴打倒的實力，拜託你去會一會昆蟲們的首腦…。

前半戰②是以地圖的右下爲舞台，雖然來到首腦蜜蜂王所在的洞穴很簡單，但要打倒這傢伙的話，是需要有一定程度進化的。不過，若以一般方法玩是難以儲下太多 EVO． P 的。把顎部強化了後，大家可以找甲由的祖先小甲蟲土地來儲 EVO． P。那裏會是個不錯的地方，這一點要記着。

⑧小甲蟲的勢力範圍→⑨→大蜜蜂的勢力範圍→⑩昆蟲的守護土地→⑪蜜蜂王的洞穴

小甲蟲



↑由於會不斷的從右方出現，停留在這地方的話，很快就能儲下 EVO． P。

救命呀——！

•巨大的昆蟲向蜥蜴襲擊　的確是昆蟲的世界。

↓跟着便要和蜜蜂王對決了。自己也會像其他蜥蜴般犧牲嗎…？

已經不能再容忍你們了。向洞穴出發！

蜜蜂王

←由尾部射出針的蜜蜂王，避開射出的東西，接近他然後攻擊。

後半戰

來到地圖上半的後半戰鬥，全部也是植物已枯毀了的砂漠版面。這裏會有很多麻煩的敵人突然從砂中出現。特別是由於食砂蟲是無敵的，要過版就只有避過它才可。最後的首腦蜜蜂王后，在時之門扉的砂漠。

↑得到了情報

⑫選擇的土地→⑬食砂蟲的砂漠→⑭始祖爬蟲的砂漠→⑮食肉爬蟲的砂漠→⑯時之門扉的砂漠

砂漠中 3 隻麻煩敵人

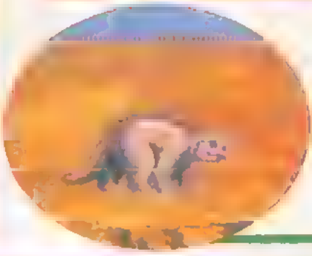
←突然從砂中出現，把砂噴出　由於是無敵的，要盡力避開。

→爬蟲類　暗示了兩棲類的時代已經結束了。背鰭的攻擊很強烈。

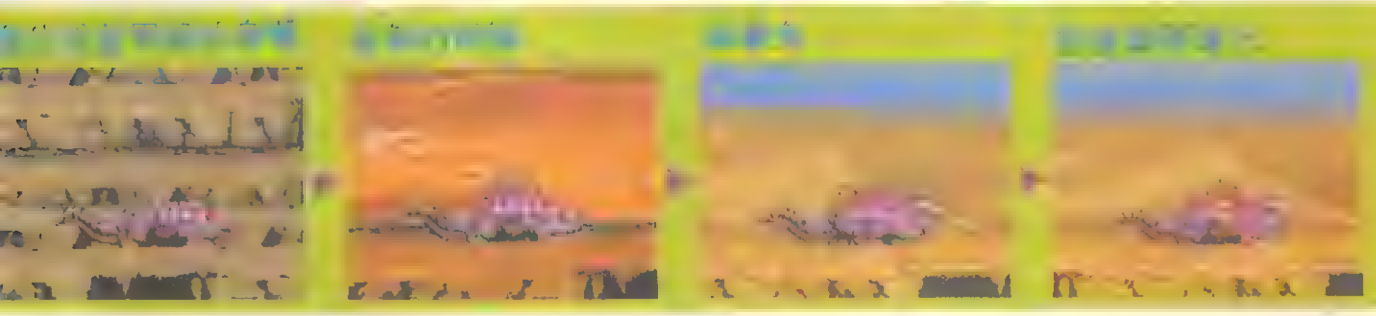
←從砂中突然出現的爬蟲類。被咬後，會馬上隱藏在砂中。

蜜蜂王后！

•想不到還有蜜蜂的女王出現。雖然攻擊方法是一樣，但這一次更爲利害。難道在昆蟲世界中是女性較強！？



第 3 章　恐龍的天下



46億年物語

■ENIX■12月21日發售■9600日元■電池記憶

ACT

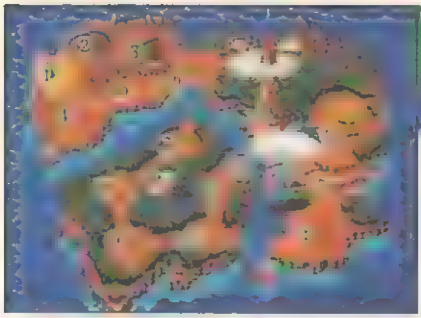
12M

戰勝弱肉强食的世界！

第2章　兩棲類之時代

一邊進化，一邊在分成5部份的地球歷史中前進的「46億年物語」。以地球的歷史爲舞台是種新做法，但最有趣的還是可以隨自己的意思來進化，並且能在畫面上看到，非常有趣、剛才我們已介紹過兩棲類生物的時代。我們爲了令各位能更加了解這遊戲、繼續刊出第3章的攻略……。

↑……力更强



第3章　爬虫類之時代

性滅絶之道　2億　6500萬年前

第1章的魚類時代是7版，第2章兩棲類時代是16版，跟着這個第3章的17版，有一個更加弱肉强食的世界在等着你。

這裏雖然說前半最後登場的原始青蛙媽媽是首腦，但嘍囉敵人的恐龍，特別是肉食恐龍都是强敵、和這東西戰鬥時、若沒有相當的進化，會被一口氣的幹掉。在後半也有能進化成飛天恐龍的版面。考慮到以後的戰鬥，相信必定要進化的了。

①恐龍大陸的入口→2原始青蛙的沼澤→3兩棲類的沼澤→4巨型蜥蜴的勢力範圍→5石頭恐龍的勢力範圍→6長角龍的勢力範圍→7長頸龍的勢力範圍→8兩棲龍的勢力範圍→9劍龍的勢力範圍→⑩原始青蛙的勢力範圍。

前半戰

開始這一章時的樣子不算得上是隻恐龍，只算得上是隻可愛的爬虫類。在恐龍時代中，原始青蛙等兩棲類仍然很努力。這兩棲類的首腦是原始青蛙媽媽。

來到長角龍的勢力範圍時，知道長角龍的小孩失踪了，原來是在原始青蛙的勢力範圍中被青蛙們捉住了。安全救出小龍交給長角龍後，可從長角龍老大聽到重要的話。再一次回到長角龍的勢力範圍。不過今次是因爲原始青蛙媽媽的孩子被捉而發怒，向主角挑戰。她會從背部放出小青蛙，本身也會跳躍來襲擊。不把這傢伙打倒，是不能到下一版的。

前半戰中登場的草食恐龍適合用來儲下經驗值。

↑可聽到進化的忠告

前半戰的故事發展，是救出孩子們

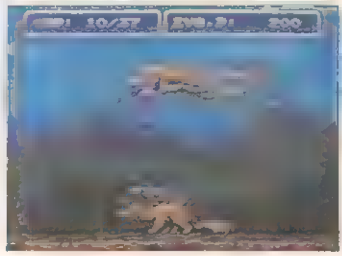
↑要默默的通過，若攻擊的話，會被他的角幹掉

→

↑欺負弱小的原始青蛙，救那小恐龍吧

→

↑知道了在後半版面有能進化成翼龍的機會



↑那些小青蛙很麻煩，忙於應付他們時，又會給跳過來的媽媽有機可乘

後半戰

① 1三角龍的勢力範圍→⑫水龍的勢力範圍→⑬勇氣之山→⑭隱藏的哺乳類之山→⑮甲龍的勢力範圍→⑯雷龍的勢力範圍→⑰霸王龍的勢力範圍

完成了原始青蛙的勢力範圍後，可以到2個版面中。雖然可以直接到右方大陸的甲龍勢力範圍，是最短距離，但仍是最好先往上走。

避過翼龍的攻擊，來到勇氣之山的山頂後，會如長角龍所說的一樣，有一個可以變成翼龍的機會。不過，這會犧牲了現時為止的進化。當然要拒絕了。

甲龍是肉食恐龍的守兵。這傢伙會把玩者來到的消息傳給雷龍知。為了要戰勝肉食恐龍，顎部要進化至最強才可。他們的尾部作過進化，彈跳力亦很好。要咬3次左右才能打倒他。

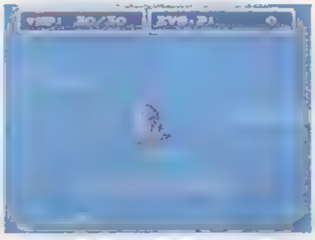
看見霸王龍時，有些人以為是看見首腦了。不過，戰鬥了一會後，上空突然有隕石羣……。

為了能飛行到了勇氣之山

被這東西捉住，從上面掉了下來

從這裏往下跳，會變成翼龍

想在天空飛行的人出發吧！



雖然可以飛，但進化要重新再來，這樣是鬥不過食肉恐龍的

繼續進化 往肉食恐龍的天下

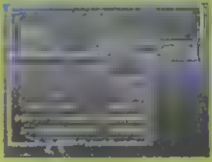
完成了原始青蛙勢力範圍時的全地圖

向右方前進，會來到甲龍的勢力範圍

恐龍絕種……

進化系統

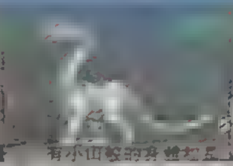
打倒敵人會有肉出現，吃掉這個時除了能把體力回復少許外，亦能得到進化所需的進化點EVO. P，能進化的地方有顎部、角、後頭部、身體、腳、背鰭和尾巴 跟着，每部份也有數種程度的進化可選擇，要越多點數的，是越利害的强化



按選擇鍵會打開進化的視窗

進化前最好先確認一下狀態值

「46億年物語」恐龍大圖鑑

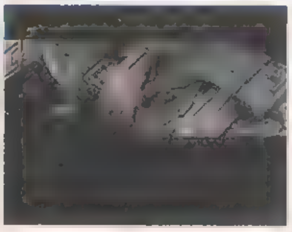
巨型蜥蜴	石頭恐龍	長角龍	長頸龍	兩棲龍	劍龍
					
恐龍直接祖先的大頭槽齒類 在這遊戲中，也是最初出現的弱少恐龍。	頭骨非常硬，所以有石頭恐龍的名字。被敵人襲擊時會以頭槌反擊，全長2M	鼻上有一隻53cm長的角，後頭部部份也成尖角狀，是白亞紀後期全長5m的草食恐龍。	有小山般的身體和長頸，全長20-25M，體重有30t以上。也有雷龍的名字。是侏羅紀後期生息的草食恐龍	利用後方的尾……空氣，潛入水中。在白亞紀後期生息，全長10M。	……50cm長刺，是大家熟悉的劍龍。侏羅紀後期全長4-9M的恐龍。

三角龍	水龍	翼龍	甲龍	雷龍	霸王龍
有3隻用來保護身體的角為特徵的角龍 在白亞紀後期生活 是全長6-9M的草食恐龍。	有龜一般的身體，長長的頸和細小的頭 在二疊紀後期至侏羅紀中期生活的肉食恐龍。全長3-5m	有大翼和細小的身體，能在天空滑翔，在侏羅紀後期生活的肉食恐龍 翼長有13m。	身體……，所以……尾部的……來戰鬥，白亞紀後期全長4-5m的恐龍。	有身長一半以上的長尾來保持平衡，前腳有3隻尖爪，是侏羅紀後期生活的食肉恐龍。	……食物 以前腳的2隻尖爪把對手殺死 白亞紀後期生活的15m恐龍。

按戰鬥的方法來決定強化 超暢快的射擊遊戲！

一個並非是以道具來强化，而是靠儲下經驗值來强化的新風格射擊遊戲要出現了。這個縱向型的卷軸射擊遊戲，背景畫面會有立體的多層感覺，非常迫真。

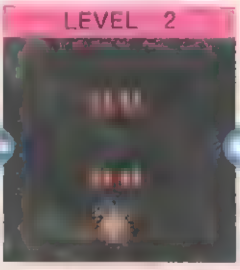
↑這架DION是人類的最後希望。


↑出動前可看到這種有型的畫面

↑機械做得很迫真

把水準提高

把敵人打倒可取得經驗值，當儲下一定數目的經驗值後可提高等級令攻擊力上昇。不過，要注意在被敵人擊中時，等級是會下降的。在升級時由於連耐久力也會回復，盡可能打倒多一些敵人是這遊戲的關鍵。一隻也不要放過。



↑以火神砲爲例介紹强化系統　最高狀態時接近是無敵的

武器有5種類

DION能使用的武器，包括特殊武器的爆彈在內，全部共有5種。最初只有火神砲，但在等級提高後，可選的武器也會增加。武器可利用B掣來選擇。

■火神砲

由開始時便已使用的武器。在最高火力時也可向後方攻擊。

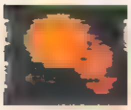
■星光砲

可以向所按十字掣的相反方向攻擊。習慣了之後是種强力武器。

■雷射

向敵人作貫穿攻擊。在最高等級時可作導向雷射來使用。

■能量導彈



能追擊敵人的能量彈。升級後可發射的彈數也會增加

■爆彈

能向畫面上全部敵人攻擊的特殊武器。要注意能使用的數目

↑用無數飛彈擊破敵人

速度有4階段

按X掣時，是可以改變主角機速度的。把速度設定至適合自己的程度。

↑最好是配合武器來選擇速度

激烈之死鬥戰場
分析第一至第三版

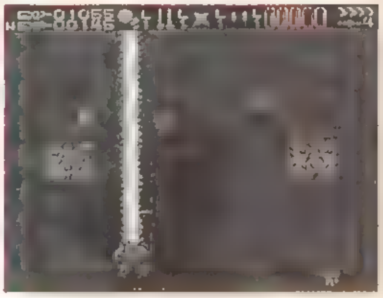
以下，我們會來介紹DINO戰鬥舞台中最初的STAGE 1至STAGE 3。各版都有自己的特徵，出現的敵人也有很多是充滿個性的。以强烈的攻擊來對抗他們。

往下一版去

向着下一版出發了

STAGE 1 都市上空

開始地點的STAGE 1。這一版主要是一場在都市上空進行的空中戰。沒有特別的設置，只要注意敵人的攻擊，是可以輕易完成的。最重要是在這版中把武器的等級升至最高。因爲下一版敵人的攻擊會很激烈，到時想升級就不易了。



STAGE1

首腦 巨槍甲

STAGE 1的首腦是一架戰車型的機械人巨槍甲。這東西在四處都隱藏着武器，會射出相當多的子彈。由於這種狀態不好應付，要先發制人才可。

STAGE 2 海中基地

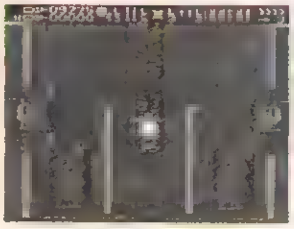
STAGE 2的目的是潛入敵人海中基地並將它破壞。有些敵人會在海中突襲，也有些會在後方攻擊，都是些討厭的傢伙。

首腦 巨斧甲

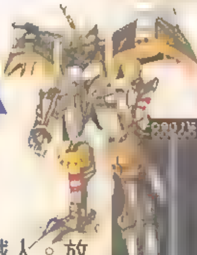
攻擊力很高，會以斧和鐵球進行攻擊。注意着他飛出的斧子進行攻擊。

STAGE 3 巨大戰艦

STAGE 3是以巨大戰艦的上空爲舞台。由於在戰艦之上設有很多砲台，若只記着打倒敵人，相信進行時會很辛苦。



首腦 忍者甲



忍者型的機械人。放出手裏劍時是無敵的。要在他揮劍時攻擊。

哭泣之龍

一個把生命刻在牌上的男之物語

12月25日發售預定
I·G·S　9800日元

麻雀的冒險旅程

一套在「別冊近代麻雀」雜誌中連載的漫畫被遊戲化。主角雨宮衰爲了找尋以麻雀決勝負的幻之雀士「龍」，在新宿流浪發生了這個冒險遊戲。他的目的是要找出這位消位了的「龍」，在麻雀中戰勝他。

到底一直以來對麻雀充滿自信的雨宮，能否戰勝哭泣之龍呢？

↑雀士雨宮爲了找尋幻之雀士龍，來到了新宿

↑會和多名雀士對局的冒險遊戲。

↑必需有高水準的技術和運氣。

顯出你的利害

[illegible]

在麻雀館與珈琲室等地，有多人知道和「龍」有關的情報。和他們接觸後打麻雀，你戰勝的話他們便會提供情報。

規則是要在半荘(兩圈)內令對方變成赤字，或者是半荘結束時得分較高的一方得勝。

↑戰勝後可以得到情報

↑說話後使用「麻雀」的指令可開始對局。

↑有些人可用說話向他挑戰麻雀

[illegible]

這個遊戲由於是不斷靠麻雀收集情報的東西，沒有特別的道具。真正的麻雀也沒有這種便宜的道具吧！大家只有靠自己的運氣和實力來取勝。

↑沒有特殊道具，靠實力定勝負

[illegible]

在遊戲開始時要輸入玩者的出生日期。根據這個數值，會決定了打麻雀時的運勢。若是怎樣也勝不了對手時，按 RESET 來改變數值，可能牌運也會好轉過來。

輸入出生日期

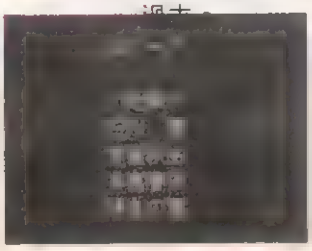
↑決定了打麻雀時的運氣。

[illegible]

除了冒險遊遊戲以外，亦準備了只用打麻雀的玩法。如果你想早一點和龍對決，不妨用這方法。

修羅錦標賽

後16人中選出玩的人進行錦標賽。對戰的組合是事先決定的。



↑可以把自己的成績記錄下來

自由對局

由玩者來操作龍，和自己喜歡的人物作對戰的形式。

你能夠像龍一樣天下無敵嗎！？

↑想由自己操作龍的人可選這個

爲尋求龍，在鎮上流浪的雨宮

曾經和龍戰鬥而嘗到初次敗北的雨宮，爲了和龍再決勝負而來到了新宿。不過，龍已經有 3 年沒有在新宿現身了。爲了找尋消失了的龍，連關東、關西的黑幫也出動了。特別是關西的首腦海東對龍很執着。

總之，雨宮要先到龍所去過的麻雀館和龍的房間看看。

↑沒有人知道龍的行踪

↑本宮組的本宮秋生也在這裏

↑這位女子會知道龍的行踪嗎？

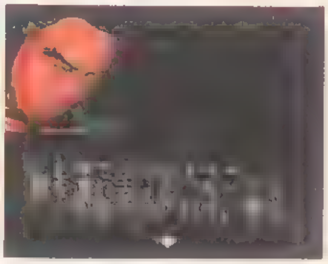
正當管理關東的黑幫櫻道會和關西共武會陷入抗爭時，龍突然消失了。不單只是組織的人，連龍的女友看來亦不知道他去了那裏，不過還有一些曾和龍對局過的人。從他們的口中，可能會得到什麼情報……。

←關東的櫻道會會長希望得到龍的運氣

←櫻田左右手的男子甲斐，是甲斐組的組長

↑第 2 代甲斐組組長石川喬曾經和龍對局過

↓在關西也有人找尋龍！？



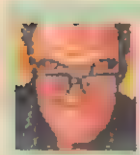
無數的雀士爲了打倒從未輸過的龍，令自己成爲新的「哭泣之龍」而向他挑戰，跟着是失敗而回。其中他有冒用他名字的人，全部也被打敗了。

爲了能得到龍這種强運，令自己的野心能夠達成，東西的巨大組織不斷在找尋他的。

關西共武會

在關西中最大的組織。首腦人物會長海東武夢想能拼呑關東、更派了人在櫻道會製造了內部分裂。

爲了能把强運的龍收爲己用，他把自己的心腹美濃部送到了東京。

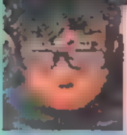

會長　海東　武
被稱爲西方巨頭的人物。因爲是大人物，在打麻雀時也會有較大野心。

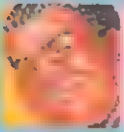
幹事長　美濃部茂夫
就如海東左右手般的人物。爲了分化櫻道會而潛入東京，等待機會。

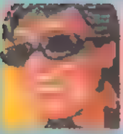
向龍的賭運挑戰的男子們

雀士　龍
在新宿被稱爲幻之雀士的男子。摸牌時會放出閃光。

川地組


組長　川地一
與甲斐紅水火不容。自摸的運氣很強、經常也會立直一發的人物。

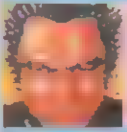

年輕頭目　室田榮
川地的左右手。叫糊時是必定會立直的。

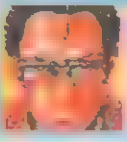

僞龍　鬼頭　源
自稱「哭泣之龍」。雖然打牌的姿勢很像龍，實力卻相差很遠。

本宮組

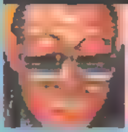
組長　本宮春樹
對於櫻爲會內部由甲斐組得勢，暗地裏覺得不滿。

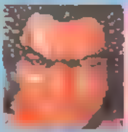
組長之弟　本宮秋生
尊敬哥哥、重仁義的男子。手下中有三上信也。


秋生的舍弟　三上信也。；
由於樣貌相似、被選了做石川替身的男子。很會掌握機會。


雀士(主角) 雨宮賢
這個遊戲的主角。重視眼前的勝負。決心要打倒龍。

甲斐組


組長　甲斐正三
櫻田左右手的男子。也是希望得到龍的運勢的人。以敏捷身手　玩弄對手。


第二代組長　石川喬
原本是甲斐的手下、漸漸成爲了甲斐組的第二號人物。

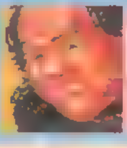
年輕頭目　外田裕二
是甲斐組的軍師，在打麻雀時也會先作考慮。

頭目補助　草野光
外田之弟。雖然食的牌不大，但卻能異常快便立直。

櫻道會

管理關東的巨大組織。分爲了多個派別，爲了爭奪第 2 代會長的寶座，正不斷進行內部抗爭。會長櫻田，甲斐組組長甲斐以及第 2 代組長石川都必要得到龍的强運。

會長　櫻田道造
被稱爲爲東之巨頭的人物。和海東一樣、喜歡做大牌。


會長夫人櫻田和子
櫻道會會長櫻田道造之妻。日夜在努力保持會內勢力的平衡。

仙魔大戰

'93 年 1 月下旬發售預定　LAD

8M　CONTINUE　動作遊戲 ACT

是對戰型的動作遊戲！

這作品動畫版的前作在香港也有播出過，在盒裝糖果中亦常以贈品玩具方式出現。這遊戲正是把其中的人物作主角的對戰動作遊戲。

大聖鳳凰和海天聖希斯迪，為了奪回被生化惡魔軍奪去的天使之國，天聖界，開始戰鬥了。

↑石板分裂，天地球產生異變…

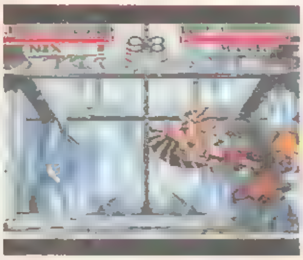
→仙魔大戰的人，在畫面內進行戰鬥，

1P 形式

使用大聖鳳凰或是海天聖希斯迪，和電腦操作的生化惡魔軍戰鬥的 1P 形式。學會了基本的操作後，再掌握住由電腦操作的敵人動作，適當地出招。在 3 局勝負中取勝，把全部的生化惡魔打倒，再次取得和平。

↑選擇用鳳凰或是希斯迪和電腦戰鬥

←用特殊操作可使出一發技



↑以大聖鳳凰來戰鬥。

↑以海天聖希斯迪來戰鬥

基本操作

防御可以令損傷減少。

以十字掣的方向可使出特殊拳擊。

向敵人所在方向按的同時按 R 掣投出。

以十字掣方向可使出特殊踢。

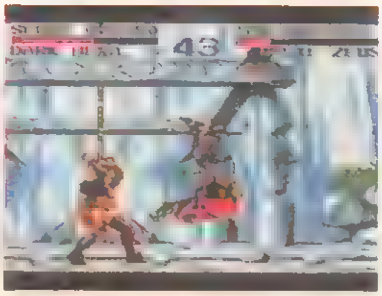
VS 形式

這遊戲亦準備了可以給人對戰的 2 人對戰用形式。和朋友的對戰，會有和對 COM 時完全不同的樂趣。而且，除了主角之外，亦可以使用生化惡魔軍來作對戰的。

↓和朋友操作的人物戰鬥，會非常激烈

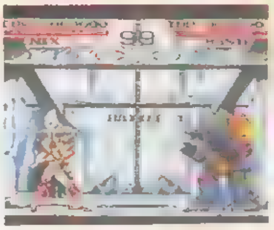
↑向朋友操作的希斯迪踢過去

←也可以用生化惡魔對戰

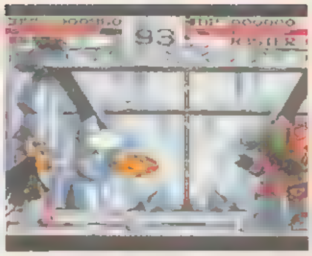


不斷戰鬥的天使和生化惡魔

要爲天聖界取回和平的，是主角大聖鳳凰和海天聖希斯迪。以下除了介紹他們兩位外，也會提到途中遇到的生化惡魔。



・戰鬥是以二回合定勝負 把生化惡魔打敗



・必殺技爆碎[illegible]穴向敵人攻擊

・必殺技水龍斬擊襲擊敵人

大聖鳳凰

繼承了傳說之勇者安杜羅哥超聖理力的天使少年。腳踢技的回身腳和蹲下的滑剷腳都有很長攻擊範圍，很好用。在跳踢時也是非常利害。

・把生化惡魔「魔星P」打倒時的勝利[illegible]

↑回身[illegible]的[illegible]很大

消磨鳳凰斬

・大聖鳳凰的必殺技[illegible]

海天聖　希斯迪

曾與傳說之勇者安杜羅哥一起戰鬥的戰士哈姆拉比的子孫。蹲下時的水車踢的範圍很廣很易用。飛踢時的水車腳亦一樣很有效。

・海天聖希斯迪[illegible]亦一樣好[illegible]

・[illegible]的一招

海龍雷擊

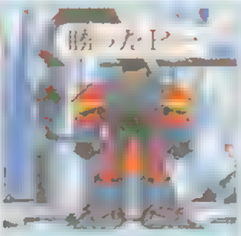
↑由天聖希斯的海[illegible]

生化惡魔軍

惡魔宙斯和由他率領的生化惡魔軍幹部們，既然能毀滅天聖界、可見得是相當强的敵人。即使是繼承了傳說勇者們之血的大聖鳳凰和海天聖希斯迪，相信亦不會這麼容易得到勝利。而且，即使是打倒了惡魔宙斯，戰鬥是仍會繼續的。

魔星P

由於相當有攻擊力、要注意他的連續攻擊。不過，因爲防禦較差，找到漏洞便能作積極的連續攻擊。



・生化[illegible]初遇上的生化[illegible]

暗黑希拉

女性的生化惡魔。由於攻擊範圍短，回身腳，滑剷腳，水車腳對她很有效。

・生化惡魔軍的[illegible]女性的生化惡魔

魔皇沙拉斯

冷靜沈着的生化惡魔軍特級幹部。上半身的攻擊力較弱。可利用跳踢拉近距離來攻擊。

↑生化惡魔軍的幹部、冷靜沈着的特[illegible]惡魔

小美羅斯

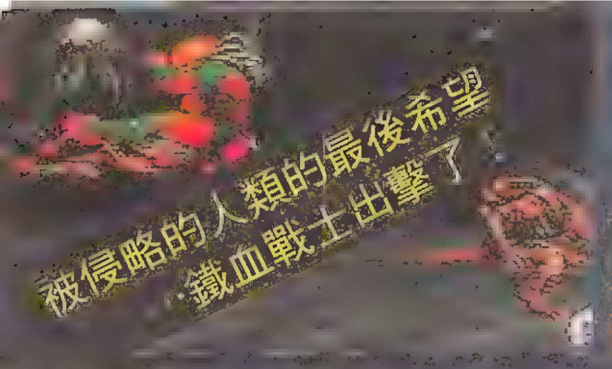
擁有超越生化惡魔軍其他幹部的神祕力量的惡魔孩子。由於可把手腕伸出，攻擊範圍長，很難接近他。

・生化[illegible]，隱藏有[illegible]力[illegible]

惡魔宙斯

超級惡魔把超級宙斯打倒，吸收到自己體內的樣子。漏洞很少，不容易發現他的弱點。

↑要把[illegible]的生化惡魔軍首腦



被侵略的人類的最後希望 鐵血戰士出擊了

ALIENS VS. PREDATOR

異形決戰鐵血戰士

'93 年 1 月 8 日發售預定　I・G・S　9800 日元

8M　CONTINUE 動作遊戲 ACT

怪物對怪物？特色的科幻格鬥動作遊戲！

依靠寄生在人類或動物上來增殖的宇宙生命體•異形 ALIENS。跟着、是喜歡狩獵的宇宙人鐵血戰士 PREDATOR。兩者加起來，就是這個特色的格鬥遊戲「異形決戰鐵血戰士」。

史上最不妙的戰鬥

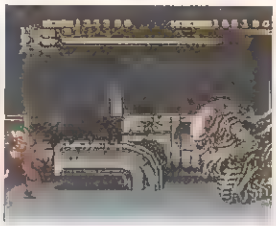
公元 2493 年。人類有了進出宇宙的能力，可以移居到其他惑星了。事件是由殖民星之一「VEGA-4」開始的。在那星球上，發現了異形的卵。卵孵化後，不斷寄生在人類身上。人類向宇宙發出了求救信號。不過，收到這段通信的並非人類，而是宇宙獵人鐵血戰士。

操作不同的 2 種玩法

除了有操作鐵血戰士把異形打倒的 1P 形式外，也有可以由異形和鐵血戰士一對一決勝負的 2P 形式。

● 1P 形式

只能操作鐵血戰士。Y 掣是攻擊，B 掣是跳躍等，．簡單的操作是它的特徵。



↑以異形軍團爲對手、鐵血戰士的戰鬥。

● 2P 形式

這一方在 2 個掣同時按時，使出的招式可以增加。可選擇使用異形或鐵血戰士。

↑異形和鐵血戰士的一對一生死鬥、

用雷射把敵人打倒

在 1P 形式中，若把 X 掣按着一會再看準時間放手，可使用鐵血戰士的特殊武器雷射砲。根據按掣時間的不同，效果亦分爲了 3 階段。好好看着畫面右上的特殊指標，看準時間放手使用！

↑雖然很短時間就能用到、但威力並不足夠。

↑威力是中等。可說是最容易使用的雷射。

↑能令畫面上的全部敵人受傷。但對首腦無效

活用道具

把異形打倒會出現道具。按 Y 掣是拾起，再按一次 Y 掣會使用。也有可能會漏掉的。

顏色不同得分亦不同。這個可得到 5000 分。

把異形打倒後的殘骸。可得到 2000 分。

令鐵血戰士在一定時間內變成透明。這時會是無敵的。

武器之 2。威力很大、更有貫通的能力。

向異形投出的武器。威力不算太强。

可把體力的最大值增加 8 點。必定要取。

能回復 25% 體力。已經滿掉時可得 2000 獎分。

可把體力回復 100%。若經已滿掉時可得 5000 獎分。

每一處都充滿恐怖
一個難以想像的世界

鐵血戰士到達了被異形猛攻而陷入毀滅狀態的VEGA-4。這位自傲的宇宙人，決定要對抗無比凶惡的異形軍團。雷射砲的使用是遊戲的關鍵。

異形是他的獵物

擁有宇宙獵人的外號，喜歡狩獵的鐵血戰士。電影中他們的趣味是以人爲獵物，但今次則會以異形爲對手。

↑異形的出現，令人頓陷入恐怖之中…

鐵血戰士的登場

逼真的人物

由卵中孵化的異形，要經過幼虫，成長期才會變成完全體的異形。完成體的形狀會因成長時寄生的生物而改變，所以遊戲中會有各種形態

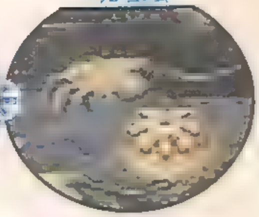
異形

↑會從口中伸出觸手般的東西，也會在跳起的同時作攻擊

成長期

↑像蛇一般的移動，動作很快

幼蟲



↑會付在人類的面部等，動作很單調。

STAGE 1

到達了惑星 VEGA = 4 的鐵血戰士，馬上就開始了獵殺異形。清除了在惑星內部建巢的異形後，從下水道孔進入下水道中改變了戰鬥舞台。首腦的中型異形，會從廢水之中飛來！由於對方會把身體回轉來突擊，要以飛踢來應戰。

↑突然發現很多道具，全部拾起吧

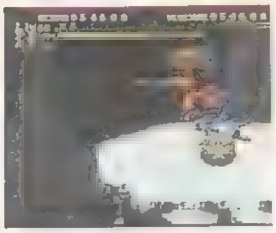
↑把牆壁破壞前異形都會出現，小心了

↑首腦從下水道之中出現，會進行回轉攻擊

STAGE 2

類似在地球的森林中進行戰鬥的，是這個 STAGE 2。雖然是用跳躍由一個山崖跳到另一山崖，但由於若不先把一定數目的異形打倒是不能到另一山崖的，要多加注意。異形幼虫由於動作敏捷，最好是在牠們出現之前以滑剷腳把卵破壞掉。

↑森林中的戰鬥，盡早破壞異形的蛋



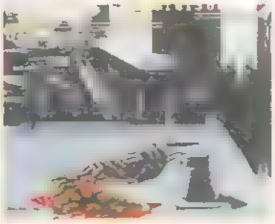
↑跳到下一個地區，突然出現的異形不好應付

↑找出攻略要點，不要被趕到盡頭

STAGE 3

漸漸陷入不利狀況的異形，打算從 VEGA-4 逃掉。不要放過這次機會。利用所有的招數，把異形趕盡殺絕！

↑異形已經開始處於下風了，但仍然不可大意



↑有些異形的攻擊方法很…

↑你能抵擋得了各種顏色・形態的異形猛攻嗎？

戰鬥原始人2

2月中旬發售預定　DATAEAST　8000日元

PASSWORD/CONTINUE
動作遊戲 ACT
4M

「JOEFMAL戰鬥原始人」推出已有一年，這個戰鬥原始人在遊戲性更為強化後再和各位見面了。保持了簡單的操作，大幅提高的速度感和隱藏版面令遊戲內容更豐富。

↓更有速度，更華麗！

↑憑藉由紅寶石進化，本來也是猿猴的女孩子

↑突然出現的傢伙把蜜雪捉去了，不好了！

洛基
多姿多彩的動作

充滿正義感的洛基，事實上在遊戲中是讓大家看到很多不同的動作的。雖然操作是單純地A、B鍵攻擊，X、Y鍵跳躍，但使用L、R鍵可前衝，配合之下亦可以作大跳躍和急速下降，而且動作都很可愛。

滾動！

↑回轉着在空中滑行，同時也可以打倒敵人

嘩嘩…

勝利！

↑用盡全身力量的大跳躍，跟着才可以下降

超級跳！

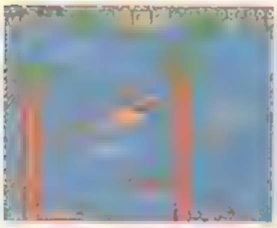
衝刺！

在版面之中
充滿着各種設置

遊戲的舞台是原始時代，在那裏有洛基的同伴始祖鳥博之。博之會把洛基帶到獎分版。另外，若取得藍寶石，畫面上的角子老虎機便會轉動，若組合成指定的模樣，洛基的數目便會增加。

洛基的朋友
博之

↑洛基的好拍擋，知道獎分版的所在地



↑畫面上這時的老虎機狀態，正好是3UP

↓取下鑽石吧，有100個就能1UP

傳說的超級原始人是！？

猿猴進化成原始人，是因為神給了他們一粒紅寶石，但如果原始人洛基取得紅寶石又會如何呢？想不到只要集合了3個紅寶石，便能變成傳說中的「超級原始人」，這樣便能使用超級跳躍和滾動攻擊。

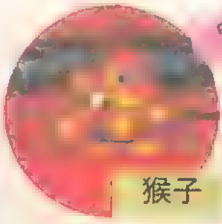
超級原始人

紅寶石 X3

洛基

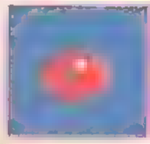
受傷

猴子



↑受傷時會變回本來的猴子樣子，可愛

紅寶石



恐龍神卡奧企圖支配大森林 得到了能粉碎他野心的能力的洛基，要開始戰鬥了！

↑雖然打倒卡奧[illegible] 18 亦不要忘記去找[illegible]

↑不[illegible]的阻礙，以原始力[illegible]

↑前作首腦的兒子迪比 Jr 是個不易[illegible]

STAGE 1 酥脆平原

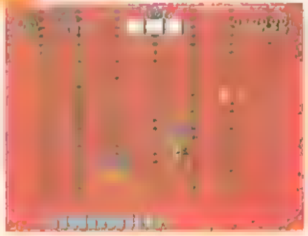
一個只是由平原構成版面 最好是能在這裏學會敵方原始人的利用法和滾動攻擊的用法 若能找出在某處的博士，便可去到獎分版中，取得鑽石 以 1UP 爲目標

↑在[illegible]地方也[illegible]

珍寶恐龍迪比 Jr.

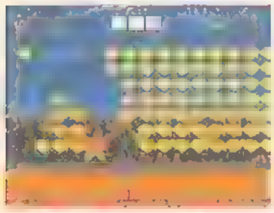
STAGE 1 的首腦是巨大的肉食恐龍珍寶恐龍和前作最後首腦的兒子迪比 Jr 利用敵方的原始人把珍寶恐龍打倒後，會在恐龍的身體中和迪比 Jr 對決

↑[illegible]

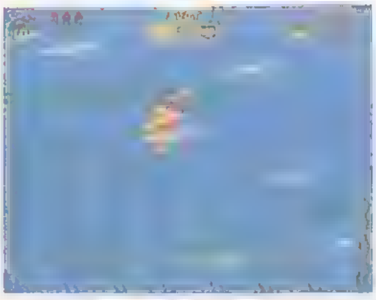


↑在[illegible]迪比 Jr [illegible]

↑[illegible]的原始人[illegible]



↑[illegible]帶你來到這種好地方[illegible]



↑在[illegible]利用[illegible]

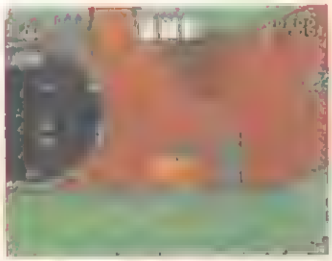
STAGE 2 海之國

統治海之國的是原始海賊波奇船長 這一版中若不使用游泳的技巧，是不能繼續前進的

↑[illegible]波奇船長的[illegible]

STAGE 3 速度之國

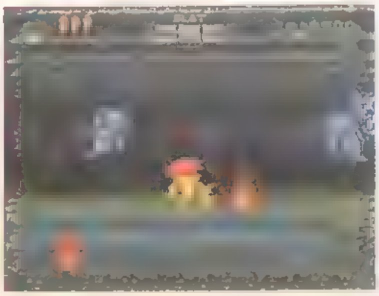
[illegible]常都一定要慌張地移動才可的速度之國 洛基能否到達首腦原始忍者，黑影丸所在的原忍[illegible]呢？



↑不[illegible]

STAGE 4 怪物之國

在這國家中，被打倒了的敵方原始人都變成了怪物 首腦的原始吸血僵屍傳聞是個不死[illegible] 要怎樣戰[illegible]呢？

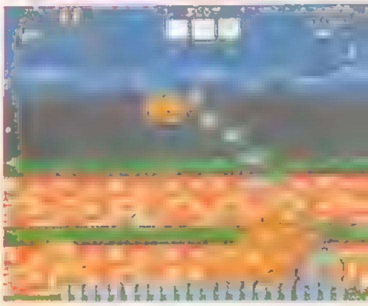


↑把敵方原始人打倒反[illegible]自己更不利

STAGE 5 文明之國

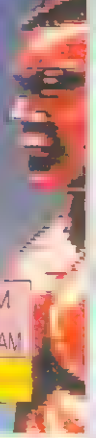
是這個世界中技術最先進的國家 敵方的原始人亦乘在電單車及直升機來攻擊 把原始人[illegible]才，讓博士最強發明打[illegible]！

↑[illegible]



你也要橫綱為目標！

大相撲魂



8M + 64KRAM
電池記憶
相撲

12月11日發售預定　TAKARA　9000日元

招式種類豐富的正統派相撲遊戲！

在最近日本貴花田的名氣便可以知道，相撲在日本是多麼受歡迎的。雖然日本的相撲香港甚少有機會看到，但超任則會推出首個相撲遊戲「大相撲魂」，利用大量的招式，可以做出各種技巧，是正統派的相撲遊戲．在這遊戲中，大家也可以一試做大力士的感覺了。

↑有真正相撲時的真實感，是這個「大相撲魂」

以豪邁的招式取勝

↑有很多豪邁的大技

兩個人互相捉住

首先，我們會在這裏看看相撲是如何進行的．大力士在場上出現後，畫面上的氣之指標會移動，可用Y掣決定。這個會變成擺好架式時的體力．列席後，可以用Y掣來提高氣力．氣力高時用十字掣和其它掣配合，也會較易出招．

使用招式

↑氣力高時容易出招

提高氣力

↑擺好架式後仍要把氣力提高

擺好架式

↑決定上方氣力的指標

有很多豐富的招式

這個遊戲的特徵，是可以用按掣的配合來使出多種招式。除了按着對手或拋出對手外，衝前掌擊與決勝招也能用到，以下就來看看其中的一部份。

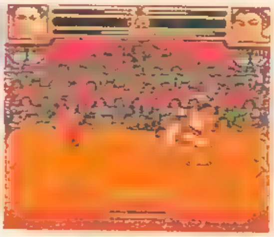
掌頂推

推掌是平常最常用的招式．以L、R掣來使出這招，和十字掣的右方配合的話，會變成雙手推。

↑交替地按L和R掣便能連續出手

衝前掌擊

擺好架式後按B掣會使出衝前掌擊．這時若是同時按着十字掣下方的話，會變成踢腿拉臂側摔．



↑力士兩人分開時按B掣便能衝前出招

投出

在互相捉住的狀態時，按十字掣的左方和Y掣，會使出投技或是小投技．根據捉着對方位置的不同，會變成上手或下手．

↑投技只有在2人互相捉住時才能使用

↑按十字掣左方和Y掣是小手投

決勝技

在互相捉住的狀態時，若是雙手捉住對手令他站在場邊時，按十字掣的上至左，同時按X掣的話會使出拋對手出場的決勝技。感覺特別暢快．

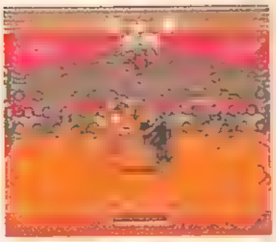
↑這類招式可以把對手拋出場外

在3種玩法中，大家也會玩得興起！

這個「大相撲魂」中全部共有3種玩法，分別是「目標是橫綱！」、「淘汰賽大相撲」和「相撲會對抗戰」。以下再來把這些玩法逐一研究。

↑在標題畫面選擇玩法後開始

由前頭16開始，以橫綱為目標爭取成名的是這形式。每年在6次大會中出戰，爭取成績。到底你能否成為一個人人皆知的橫綱呢？



↑這玩法是是要不斷戰鬥成為橫綱

決定名字

首先是要為閣下的力士決定名字，由於有很多日文的漢字，改出的名字大家亦會較易接受。面孔方面也有3種類可供選擇。

↑有很多漢字可用，能拼出閣下的名字嗎？

由初場所開始

把初期設定的能力點分配到各項數值後，便會從平成5年的初場所(一月舉行的大型相撲表演)開始戰鬥。和正式比賽一樣是有15日賽事，你的成績會如何呢？即使是輸了……

↓從前頭16的排名開始，在平成5年的1月大會中初次出戰

↑最初的對手是這位力士！到底能否取勝呢？

令大力士變强

根據比賽後的結果可得到獎分，就是把它們分配到各狀態值上來培養相撲手。要成為橫綱，要捱過不少次大賽才可。

↓最初會經常輸掉，真是辛苦的修行

↑實力不足，結果是贏少輸多

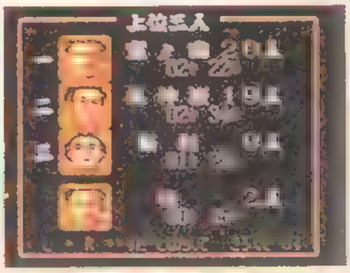
↓把分數分配到各狀態值上加强自己

↑在下次大會捲土重來

淘汰賽大相撲形式，是要不斷和登場的力士對戰，看看你能戰勝多少人。雖然操作方法和「目標是橫綱！」沒有分別，但卻不會有擺好架式時的氣力決定。玩者可以在一間相撲房中作戰，目標是要戰勝20人。

↓在類似相撲房間的地方作戰

↑最初的對手是這位力士，發揮實力和他一拼



↑你能戰勝全部20人嗎？

2P形式中可作2人對戰的是這個相撲會對抗戰形式。選出5名力士，由先鋒開始互戰，勝方可繼續挑戰對方的次鋒。若能排出一個好的順序，一個人也可以戰勝多人。最後得到勝利的一方，可以作優勝的巡遊。

↓這玩法是各選5人作2P對戰

↑勝利的人可和下一位對手較量

↓優勝的一方可以坐花車巡遊。

保持了原作的魅力，12名人物展開戰鬥！

登場人物，系統都煥然一新，亂馬和他的同伴們，不斷進行激烈的死鬥！一個在年尾推出的格鬥動作遊戲大作！

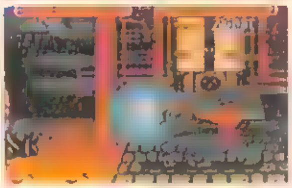
在每一部份上都是全新，或是經過了大幅強化！

由前作中大幅强化起來的「亂馬」再次出現了。不論在登場人物，玩法，系統，以至動畫和效果音上，都是超越了前作的。另外，亦加入了新設的對戰玩法，玩者之間可進行對戰，更加激烈！

今次，我們會把最大的變更點和各人物的能力，特性爲重點作介紹。

登場人物是12人！

人物的招式煥然一新！



……式也有少許改變

玩法增加了

人物的表情更豐富

▲動畫變得更精細，表情更豐富。

今次的戰鬥是由那位「校長」搞出來的。

今次的故事，會按玩者所選出的人物，由前作的著名人物「校長」作串連。雖然今次校長並沒有出來戰鬥，但卻對其他人物不懷好意，令他們都走出來戰鬥。

↑前作中被稱為□□人物的校長，今次不會戰鬥，只會在最後出現

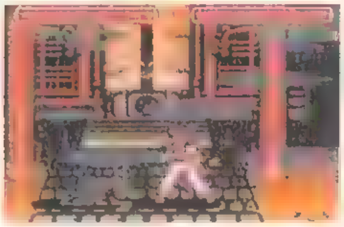
↑1P的故事，全部是由校長搞出來的

為了達到目的而戰鬥的故事形式

故事形式是1P專用的，會按所選的人物給與不同的故事。和校長指定的宿敵們戰鬥，能把所有人都打倒的話，便能完成故事看完結畫面。

↑選擇人物後，校長便會把那人物戰鬥的目的告訴他 呀，悲劇開始了

↑和自己以外的對手戰鬥，先勝2局便能到下一次戰鬥中



↑在戰鬥中取勝，玩者所用的人物會有台詞表示

男亂馬的時候

為了能免除測驗……

若能戰勝校長指定了的對手的話，便可以不用測驗。亂馬就是這樣上了釣，參加戰鬥的。

↑只要能夠免除測驗，亂馬什麼條件也會答應

↑把校長□□的強者們打倒，便可以不用測驗？

天道茜的時候

要求有新的校規……

每天拒絕男生的追求令天道茜很疲倦。但只要能打倒校長最頭痛的對手，他好像就會定下一條禁止追求的新校規。

↑把校長的眼中釘除去，他會把校規更改—

↑天道茜每日不斷被男孩子□□，已經很倦了

在2人玩的時候也可作團體戰

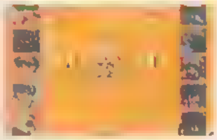
可激烈戰鬥的對戰形式今次仍然健在。而且，更追加了一隊有5人戰鬥的團體戰，可以得到另一種樂趣。不單只是自己最擅用的人物，若果不熟習使用其他人物的話，在團體戰中是不會勝利的。

對戰

↑戰鬥的地方亦能自由選擇。以不同的人在不同地方決戰。

↑互相選出喜歡的人物，可作人對人的決戰。

團體戰



↑規則是分5組進行1對1戰鬥 沒有「台上」這回事

↑團體戰是1隊5人的戰鬥，互相各自選出5人

人物共有12人每一位都很有個性

可在對戰中使用的人物總共12人，由於每個人物都有着鮮明的個性，選出配合自己類型的人，才能組成最佳拍擋。

↑有個性的12人 即使是男亂馬和女亂馬，在戰鬥中發揮的能力也有很大不同

↑試過各種人物後，便可找出適合自己類型的人物

同一人物亦可對決

→在普通對戰中用相同的人物 可以

熟習使用多姿多彩的招式好好的戰鬥

要變强的方法就只有一個，就是把那人物懂得的招式熟習並發揮至極限來戰鬥。招式的特性和效果也要記清楚。

↑把人物懂得的技巧完全熟習、那麼用任何人物都能發揮十足的能力了

↑根據和對手之間的距離，要在一瞬間判斷出跟着應該幹什麼，選出配合該狀況的招式使用

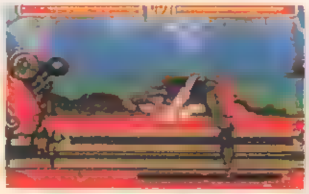
也要熟習必殺技

↑熟習 也是一種利害的武器！

把基本的招式熟習地運用

爲了能使出强力的必殺技，首先以基本的招式把對手索制是很重要的。雖然有些人會輕視必殺技，但只靠必殺技就能取勝方法，在這遊戲中是不適用的。

↑預計對手的動作，快速地以小技來封住他 這是基本技獨有的反擊技巧



↑以基本技迎擊飛過來的對手，在使用必殺技會危險的時候，基本技會很有用

↑把握對手的漏洞，縮短距離使用投技，投技也是重要的基本技之一。

招式會根據距離改變

通常攻擊

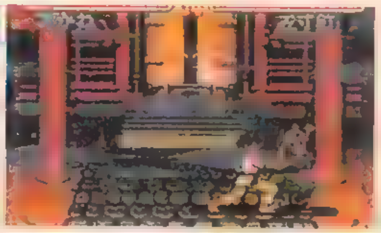
拳擊，腳踢都是地上基本攻擊方法。分有强和弱的威力，不同人物在不同距離也會有不同招式。

↑遠離時的回轉踢 這是天道茜的强攻擊

↑接近之後，會變成一記小拳…

防御

和前作有最大分別的，是這個防御系統。前作中只能以L・R掣來防御，今次即使按和對手方向的十字掣亦一樣能防御，和「SF II」一樣。



↑今次除了L、R掣外，輸入和對手相反方向的十字掣亦能防御

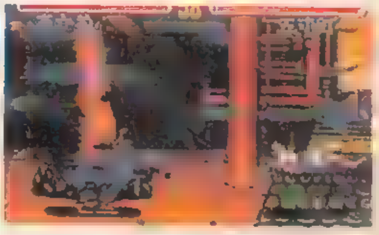
飛跳攻擊

跳起來一口氣拉近和對手之間的距離，是從空中攻擊的方法。雖然對方若防御亦做不了多少損傷，但能把距離拉近。

↑可用來把距離一口氣縮短

投技

當對手相當接近時，用十字掣的左右＋攻擊掣是可以用投技的。另外，在自己被人投出時，只要在落地前連按攻擊掣亦能減低損傷。



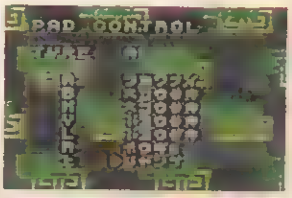
↑用强或弱的攻擊掣來投，投出的距離會改變

在設定形式中決定按掣的分配

攻擊(强、弱)，跳躍，防御各自使用的按掣，是可以在設定形式中自由改變的。預先亦準備了2種按掣組合的設定，其中之一的按掣分配是和前作相同的。

↑在遊戲開始前進設定形式，可以設定遊戲中使用的按掣

↓最初設定了的是A型的按掣分配 除此之外亦準備了B型的設定



↑7種類的按掣可按喜好來變更 其中也有「不使用」的設定

[illegible]

賭博中出千，在格鬥技中亦使用卑鄙戰法的人。有很多不知從那裏拿出來的古怪武器，比莫斯更壯觀，藏在帽子中的鹿之一擊，看見的人一定會忍不住笑。

鹿

↑從帽子中飛出一隻鹿向對手攻擊

點棒風扇·涼風

↑揮動點棒的攻擊，可連續擊中對手

撲克雨

↑向後方跳走的同時，把撲克牌拋了出來

點棒箭

↑用弓把點棒射出的攻擊，是他唯一的必殺技

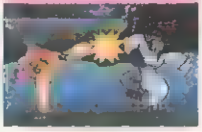
[illegible]（變身前）

擁有一個悲劇式過去的男子。雖然實力不容置疑，但因爲過份扮嘢，間中會出現漏洞。

超級有型拳

↑看起來沒有什麼特別的一拳，但這男子使用會特別有型

入魂脚



↑看起來沒有什特別的一腳，這男子使會特別好看

[illegible]（變身後）

淋水後鬥牛太郎的變身後樣子，以壓倒性的破壞力壓倒其他人物。是隻超級的「牛」。招式的數目較少，完全是以力量定勝負。

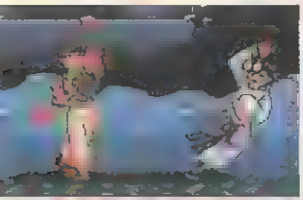
地碎拳

↑由對手的頭上擊下，有利害破壞力的一拳

牛直拳

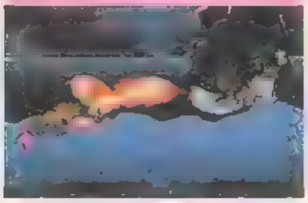
↑和普通的直拳沒有什麼分別，但打中的話會非常痛的

飛雲勾拳



↑一擊就能把對手彈飛的上勾拳

反敗爲勝脚



↑從下方向斜上踢的必殺技

噴射攻擊

↑跳起後斜向的降下

猛牛突進

↑猛牙衝刺的身體攻擊

使用必殺技的方法是任何人物亦一樣的

任何一位人物也好，使用必殺技的方法也是一樣，可能是「儲」起來使用，可能是把掣連按，或者是把2個攻擊掣同時按下。

儲十十字掣横

↑向横方向使出的必殺技，幾乎都是這方法使出的

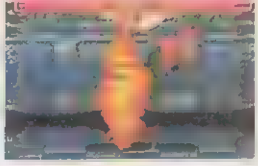
儲十十字掣下

↑接觸地面的必殺技多數是用這方法使出

連按攻擊掣

↑急速地連續使出的技巧，是用這方法的

弱十强攻擊



↑這種操作的招式，幾乎都是飛龍昇天破殺的招式

出招方法不同 招式的威力也有變化

必殺技和部份的基本技，會根據使出時的狀況改變威力的。特別是儲系的必殺技，儲的時間不同，效果也會大幅改變。

↑[illegible]按儲的時間改變使出的大小，時間越長[illegible]越大

↑在飛向對手的必殺技中，也有會按儲的時間來改變速度的

↑[illegible]拳，可[illegible]來改變距離和速度

緊急速報

歐洲戰線

在私人電腦推出並得到好評的「歐洲戰線」終於移植到超任了。這遊戲是以第二次世界大戰爲舞台的戰爭模擬遊戲第2作。今次的題材是軸心國和盟軍在歐洲和非洲的戰鬥。閣下要成爲軸心或盟國的軍團長，指揮這一場改變歷史的戰鬥！

超級任天堂 | 模擬遊戲SLG | 記憶盒帶
光榮 '93年1月16日發售預定 12800日元 12Mbit

「歐洲戰線」終於在超任中登場

「歐洲戰線」，就如光榮推出的一系列歷史模擬遊戲般，並非是以內政充實國力去和其它國家戰鬥的系統，而是一種純是以戰鬥爲特徵的戰爭模擬遊戲。

舞台是第二次世界大戰中的歐洲。遊戲會以德國爲首的軸心國和美國，英國等組成的盟軍在蘇聯，法國，北非及德國進行激戰的狀況中開始。一些對自己的戰術有信心的人，可在這遊戲中一試做指揮官了。

遊戲共準備了6種開始狀態。玩者可選擇以軸心國或盟軍任何一方來玩，達成各章的勝利條件便可勝利。另外，也有以軸心國順着年代去玩的長篇故事形式。

法國侵略戰

模擬了德軍侵略法國的情節。多個都市都是攻防的焦點所在，你可以成爲德軍去攻陷這些都市，或是成爲盟軍去防守嗎？

北非戰鬥

爲了救助在殖民地戰鬥中慘敗的同盟國意大利而派遣的德軍，與英軍進行攻防戰的情節。在北非戰之中，也會展開激烈的托布魯克攻防戰。

庫爾斯克機甲戰

在東部戰線中陷入劣勢的德軍爲了挽回戰況，定下了大計，這情節就是模擬了這場在庫爾斯克附近的大攻勢。這場史上最大的坦克決戰將會重現在大家眼前。

諾曼弟登陸戰

成功入侵意大利的盟軍，繼續在法國北部諾曼弟進行登陸戰的情節。這情節的重點是要找出目標全軍登陸的盟軍及死守的德軍所用的戰術。

反擊

這情節是模擬出在諾曼弟登陸成功後，開始向德國本土擴大戰線的盟軍，以及企圖作大反擊的德軍衝突的戰鬥。德軍要注重奇襲，盟軍要維持戰線。

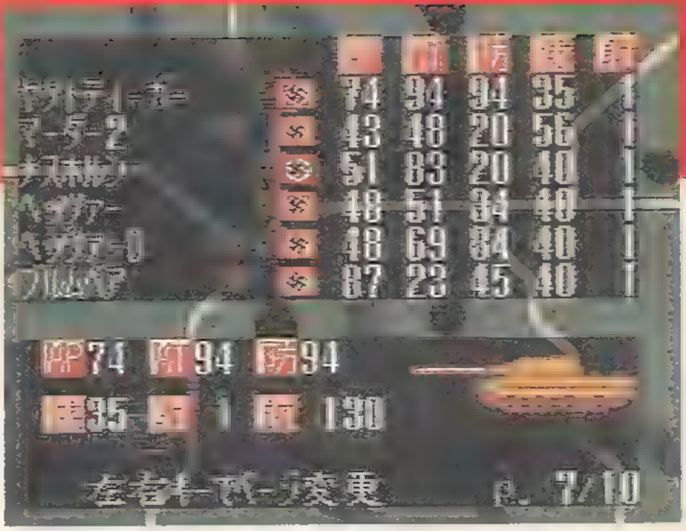
柏林攻防戰

擊退了德軍反攻的盟軍，跟着開始向德國本土進軍，東面的蘇軍亦終於開始向柏林的總攻擊。迎擊的德軍首都防衛隊，會在這情節中作最後一戰。

閣下能否把歷史改變過來呢？

這個遊戲中，閣下可以成為軸心國或是盟軍的軍團長。軍團長是統領4個師團，能向每個師團下達命令的最高指揮官。你要向自己的軍隊作各種命令才能把他們導向勝利。

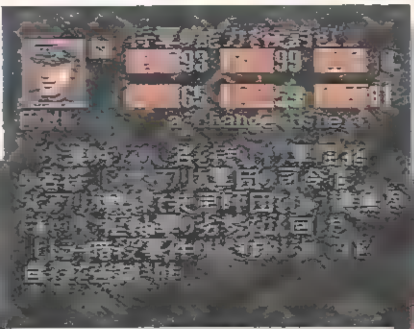
勝利所需的條件是每個時節都不同，但主要也是佔領特定的都市或是防衛。要衝破敵人的防衛網，或是阻止敵人的進擊，是要有熟練的戰術才可的。跟着，為了達到這目的，需要有能指向敵方弱點的用兵，正確的補給，有時也要以特殊部隊作間碟活動和破壞工作。你可以成為改變歷史的戰略家嗎？



組織自己的軍團

首先在出擊之前要先組織軍團。軍團長，師團長，作戰參謀，情報參謀的職位可從衆多將軍中選出。軍團長需要有指揮力和魅力，參謀要重視指揮力，師團長則可按各師團的大隊編制類型而考慮應重視步兵，砲兵或戰車指揮的能力。

，參考將軍的能力，決定軍團長、參謀、師團長的人選

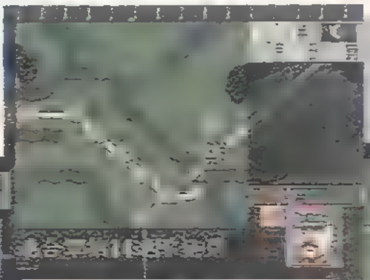


名將
智將的
總出演!!

↑德軍的將軍中有很多名將 不過，能否善用這些名將要看閣下了
→可隨自己的意思起用那些將軍組織軍團 若以史實的方式起用會更有趣

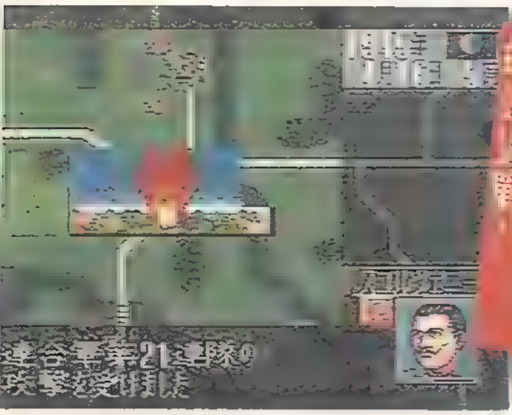
組織了軍團後終於要出擊了。利用各種指令以敵人意想不到的戰術來進擊。順帶一提，各師團是可以委任指令來把指揮權交給下屬的。也可以把移動與攻擊等有重要任務的師團由自己直接指揮，後方的預備兵力則委任給電腦。

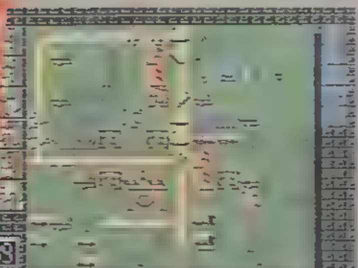
↓除了向各師團下命令外，亦能向特殊部隊和空軍下命令



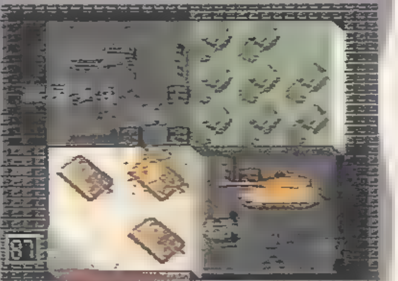
以最後一口氣
把敵人全部消滅!!

↑圖版上的敵方連隊在發現前是不會表示的 所以是不知他們想從那條路線進攻的
→也可以把全部師團的作戰行動作委任，自己只專心去做收集情報和特殊工作





↑攻擊或受到攻擊後，終於突入戰鬥了 向戰車與步兵等大隊給與指示來戰鬥 補給絕對不能放鬆的



．大隊的戰鬥場面 普通只能向隣接的地方攻擊，但重砲和自走砲則可從遠離的地方單向攻擊

開発状況

果……」的遊戲 請各位期待。光榮 高津

正義朋友蝙蝠俠在超任中登場！

BATMAN RETURNS

ACT

8M

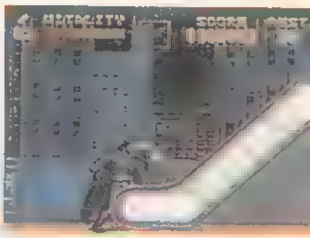
終於登場！美國No.1英雄人物!!

KONAMI的93年超任第一作「BATMAN RETURNS（蝙蝠俠再戰風雲）」，是橫卷軸進行的格鬥動作遊戲。雖然你可能會馬上想起「T.M.N.T.」，但這次會是一個更現實式的格鬥遊戲。

遊戲內容方面，是斜向視點的「戰鬥」，以及從橫方爲視點的「TIMING」2種場面。兩者在操作方法和道具效果方面都有多少不同。如果不學會的話，就不能體驗美國英雄的世界了！

↑這是BATTLE場面

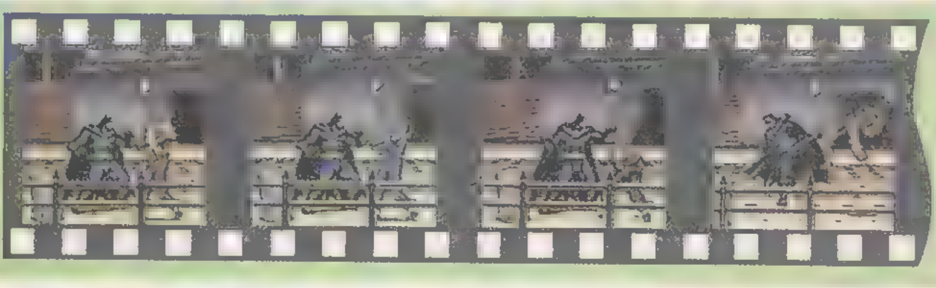
↓這是TIMING的場面



既然是格鬥動作遊戲，如果熟習不了招式，是不能到下一版的。這裏會介紹主要的大技

• 連續攻擊

在斜向視點的「戰鬥BATTLE」場面中，是可利用連按Y掣使出拳，腳的連續技，這足以打倒嘍囉，即使是首腦也會受很重傷。是基本中的基本技。



• 蝙蝠標

蝙蝠標是遠程武器。擁有令敵人停下的威力，令近身攻擊時更輕鬆。另外，亦可以用來擊落火箭砲的子彈與投出的爆彈等。

• 回轉攻擊

若同時按跳躍的B掣和Y掣，會使出能令周圍敵人全部受傷的回轉攻擊。不過，由於是必殺技，每用一次體力便會減少一些。

• 跳踢

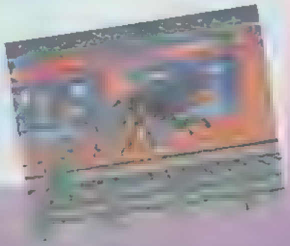
按B掣跳躍後，按攻擊的Y掣便會跳踢。攻擊電單車上的敵人很有效。

• 防御

按L、R掣是可以防御敵人攻擊的。除了攻擊外，防御也是很重要的。

• 飛身撞擊

若在跳躍中按下和攻擊掣，會變成壓向敵人的身撞攻擊。和跳踢分別使用。



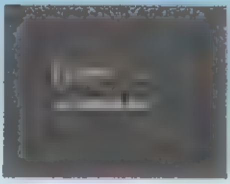
• 摔倒

除了可以捉住敵人的胸口外，按十字掣和Y掣，更可以把他們摔下。

這個、「BATMAN RETURNS」全部共有7版。舞台和電影一樣是葛臧城，貓女郎及企鵝會向蝙蝠俠襲擊。

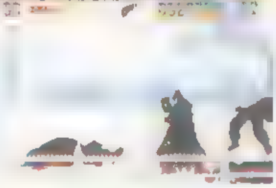
今次我們先來看看STAGE3爲止的內容。

把各版都先來介紹一下



STAGE 1

蝙蝠俠開始出動的STAGE 1，是由2個場面構成最初的商店街是「BATTLE」，跟着的場面是「TIMING」。這可說是用來學習操作方法的練習版面。

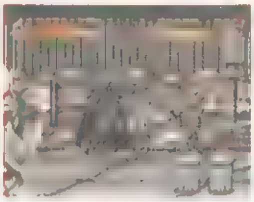


一個拿着發出電掣的電槍爲武器的小丑，是這一版的首腦。蝙蝠標對他很有效。

STAGE 2

有更利害小丑出現的STAGE 2。飛跳的肥小丑和投出爆彈的小丑不斷出現。

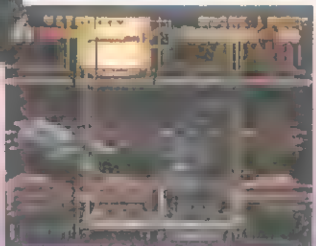
這一版在下水道開始，有點不可思議。難易度方面亦提高了少許。



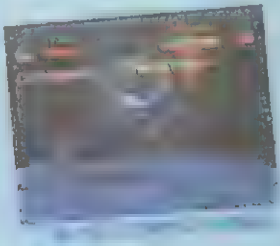
擁有强大力量的STAGE 2首腦，即使被打中一拳也會受很大損傷。蝙蝠標又無效。頭痛了。

STAGE 3

這一版的目的是去到貓女郎所在的大厦屋頂。在大厦中四處也有一些站不到的地方。以飛索槍射向天井飛到對面。以升降機在大厦外牆上升時，敵人會從大厦中跳出來襲擊。是蝙蝠俠獨有的版面。



貓女郎的武器是她長腿的踢和鞭。由於她的攻擊範圍比蝙蝠俠還大，盡可能要接近來戰鬥。



叮噹的新敵人在破壞環境！

叮噹 大雄和妖精之國

ACT

4M

EPOCH新紀元社 [illegible]

動畫界中的超級偶像人物叮噹，終於在超任中登場了！但這個並不是普通的動作RPG。因爲這遊戲的主題正是現在全世界關心的生態問題！就像「模擬地球SIMEARTH」般是勸人愛護地球的遊戲。新紀元社眞有心思！

遊戲是由2部份構成，動作版面中，大雄和技安等人會以主角身份登場。地圖形式則是RPG形式，要一邊理解着整體的故事來進行。

2種玩法

[illegible]

[illegible]

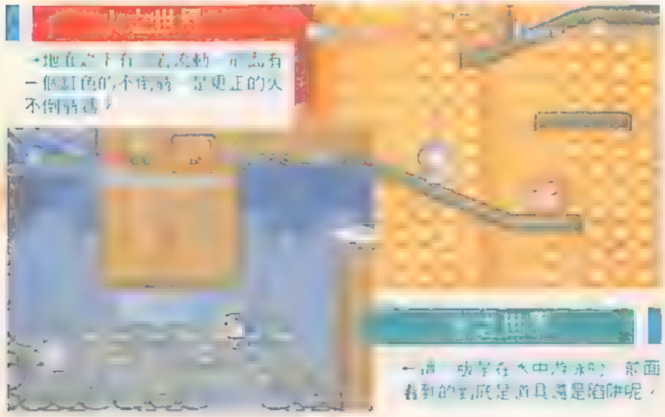
人類不斷在破壞地球的環境，令妖精和動物們都接近滅亡了。妖精們的女王對於人類這樣的行爲感到又憤怒又悲傷。

在自然被破壞和環境污染之下，出了怪物！他們開始襲擊城鎭和妖精之國，地球陷入毀滅的危機。叮噹們知道這事後開始行動，除了要從怪物手上守護地球外，也要令人類反省過來！

叮噹的痛快動作遊戲

[illegible]

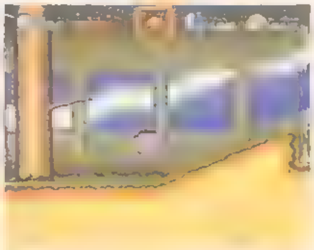
[illegible]



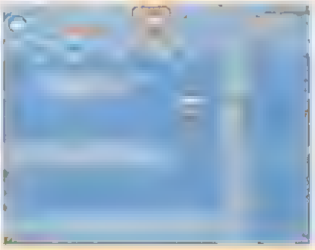
[illegible]

[illegible]

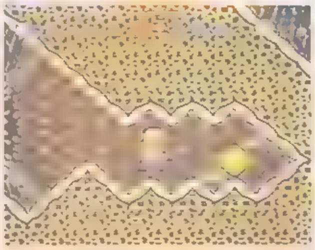
配角人物[illegible]活躍



膽小的大雄也參加冒險！他的事不用多提了。到底他能否完成針山呢？



在水中版面中前進的靜宜。她雖然鋼琴彈得很好，但在這裏似乎沒有什麼用。



地底版面看來很適合技安的形象。會有發揮他怪力的場面嗎？前面看到的是反轉重力的道具…。

有點自大的有錢仔四眼仔。他的金錢力量能助他渡過難關嗎？

以終點北京為目標，向大自然挑戰！

THE KING OF RALLY
拉力賽王者

RAC

8M

■MELDAC■12月18日發售■9600日元

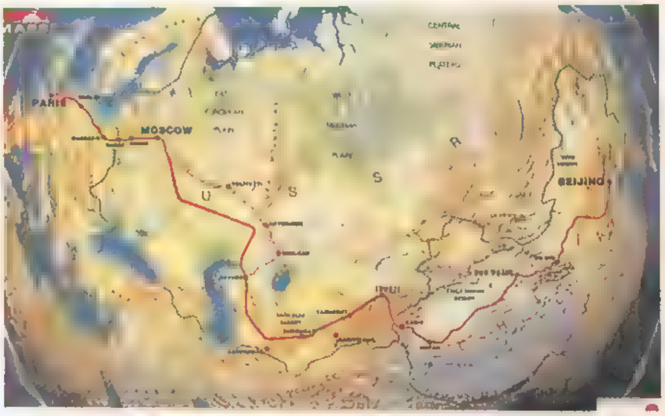
駛過巴黎——莫斯科——北京！傳說的拉力賽現在實現了！

在1907年，舉行過一次由北京走到巴黎的超長途拉力賽。參加車輛只有5架。由只有3架能走完全程的結果顯示，這項拉力賽太難了，所以沒有再次舉行了。

不過，到了1992年，傳說的拉力賽復活了。到底會創造出什麼故事呢？

↑1907年，由巴黎的鲁·馬達紙中列出這傳說的拉力賽開始了

↑漫長的比賽開始了。記着路線和路面狀況，以最佳狀態參賽



終點是在遙遠的北京，走過1萬6千米的路！

超正統派的拉力賽遊戲登場

被稱為是傳說的拉力賽，世界上最過激的拉力賽"巴黎·莫斯科·北京馬拉松賽車"。把這項拉力賽在超任中忠實再現的，是這個「THE· KING· OF· RALLY」。

這個遊戲中，把廣闊的賽道分為10個地區。在每個地區中，都有1至4個檢查點，要順序完成它們。當然，你要在限時內通過4個檢查點，向終點前進，另外，也有用來練習，可任意選擇賽道來走的玩法。

除此之外，這遊戲中亦加入了數個以往拉力賽遊戲所沒有的要素。以下，我們會把這些要素逐一說明。

←玩無線電的人會較易操作

←從4名拍檔中選出那一位會有很大差異

以往的賽車遊戲，大多是以車手為視點的東西，從自己的車後方來看的東西，或是從正上方來看的東西。但在這遊戲中，採用了斜上的視點。這樣，更能體驗到大自然的立體迫力。

裝備3速波和後波在現在來說是當然的事。這個遊戲中，連操作感覺方面全部也是指向真東西的。轉彎時的滑軚表現亦做了出來。

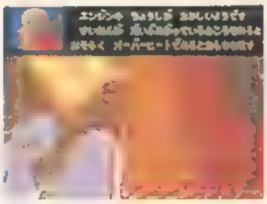
拉力賽是和大自然戰鬥的。因此車的零件組合不能不注意。當然對這遊戲亦一樣，零件配合是很重要的。按照各賽道的簡單資料，找出最適合的配合。

即使怎樣的零件配合和小心駕駛也好，意外仍然是會發生的。這時最重要的是如何處理。對於5種類意外的處理方法，最重要是看拍擋的技巧。

←有點像F-ZERO，但又有點不同

←當然，也可以用自動波來玩

←慎重地選擇引擎，車軚和懸掛系統。



←日本人的拍檔有最佳的機械能力

彈珠小子SPECIAL

彈珠遊戲的代名詞「彈珠小子」，終於在SFC中登場，那逼真的彈珠動作值得注意。

SFC	COCONUTS JAPAN	9800日元	12月中旬發售預定	ETC	8M	

有4種類的版面，正統派的SFC彈珠

↑襲擊彈珠大王的人，把重要的太空球搶去了

↑這是地底地圖，是彈珠小子以往活躍的舞台之一

長期間彈珠星是由彈珠王治理的，今日卻有點特別。即將成為新一任彈珠王的彈珠小子，將會在今天接受成為新任大王的戴冠儀式。但是，卻有人入侵，由彈珠大王手上搶去了「太空球」。這寶石是一粒神聖之王，是王家世代相傳之物……。

以上就是這遊戲的背景故事。為了取回這太空球，彈珠小子會活躍於地底，地上，天空等4種版面中。而且，今次除了彈珠小子外，還會加入銀子和馬魯，可選出其中一人來玩。

另外，在各版中的商店內，有各種彈珠店，若能完成其中3間店子，便能往下一版。這時候，會有鬥智及問答形的小遊戲出現，增加趣味。

↓在彈珠店之內，亦可像RPG式的收集情報，和不同的人談話是爆機關鍵

可玩到不同類型的彈珠機

這遊戲的魅力，相信要算是種類豐富的彈珠機和動作逼真的彈珠。這個發揮了SFC實力的畫面，令人感到是在玩真東西一樣。今次的照片中雖然介紹了彈珠機，但很想看到有彈珠在動的畫面。有這種程度，一定能滿足彈珠迷的。到不同的店子中，找出自己喜歡的機。

阿拉伯

↑所謂的兩翼型，兩翼打開時，彈珠就能到中間。

雷電

↑這一架是跳字機。停下3個相同的奇數便中獎！

呼拉圈舞

→這也是兩翼型的東西。中央的V地區會左右的移動。

機種有不同！

大江戶時代的近未來動作遊戲？

EDONO 牙（前譯超特殊部隊）

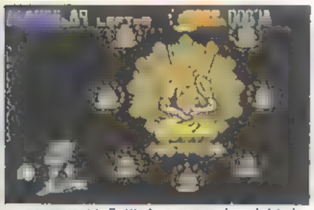
ACT 8M

■MICRO WORLD(TELENET JAPAN■93年2月發售預定■價格未定

生化時代劇動作遊戲發動!!

由MICROWORLD推出的「EDONO牙」，是一個以近未來的東京爲舞台，由6版構成的强制橫卷軸型動作遊戲。玩者操縱着警察廳對恐佈份子特殊部隊的强化服「EDONO牙」，向敵人的恐佈組織和背後的黑幕挑戰。

這個遊戲擁有强制高速卷軸的速度感，大放異彩的人物設計，跟着在過版時的畫面都是不看不可的。



↑防御系統「佛身CORE」。以8支佛身砲向EDONO牙攻擊，有點世紀末的感覺。

↑巨大重用MS「MOOTHANGER」。裝備了火炎噴射器和燃燒彈，不好應付

STORY

公元2050年的東京。在兵器產業發展的同時，恐佈活動亦變得多樣化了。爲了能對抗他們，政府在警察廳內設立了對恐佈份子特殊部隊「EDONO牙隊」。投入了對抗恐佈活動用的特殊兵器「强化服EDONO牙I型」。恐佈組織被這EDONO牙一次又一次的消滅。不過祕密開發中的飛行型强化服「EDONO牙鴉型」卻被恐佈組織搶去了……。

←一定要把「EDONO牙鴉型」奪回

←在恐佈發動下，自己進走了的「EDONO牙鴉型」。

主角人物的動作多姿多彩!!

首先，攻擊是按Y掣來不斷的斬。按着的話是前方防御。這時放開Y掣的話，會使出必殺劍法「鳳凰斬」。這鳳凰斬會投出一光劍，會如回力標的飛回來。另外，由於畫面是有前後的，可用十字掣作8方向的移動。

↑玩者由防御姿態中投出光劍來攻擊，很利害。

↑按着Y掣可進入防御姿態。這時是不能跳躍的。

←穿上EDONO牙後能有驚異的跳躍力

←照明用附件「GOYOH」是個好拍擋

有獨特感覺的人物們

這遊戲雖然是以近未來爲舞台，但也有照明用附件「GOYOH」與空中支援機「飛造」等大江戶式的東西。這裏就來介紹其中一些奇妙的人物。

↓「SWEET SHELL POTATO」。爲搬運PS而開發的運輸車。這架外表普通的車輛可一次過搬運6架PS

「沙羅斯」。是黑幕生化工程企業「TOKUGA」的主力强化服

↓「烏羅斯」和「沙羅斯」的合作攻擊很强力

↑「EDONO牙鴉型」。裝備了飛行用的平衡翼，在運輸途中被奪

徹底攻略

WIZARDRY V

災禍之中心

終於推出了的「巫術Ⅴ WIZARDLY Ⅴ」。今次我們會以地下 6F 爲止的地圖來作攻略介紹！

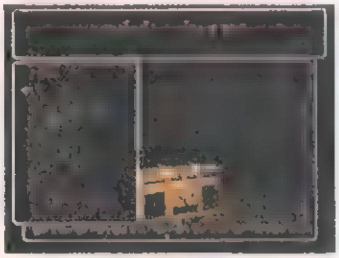
超級任天堂	角色遊戲 RPG	記憶盒帶
	ASCII 11 月 20 日發售　9800 日元　8Mbit	

今次的「巫術」和一般的不同

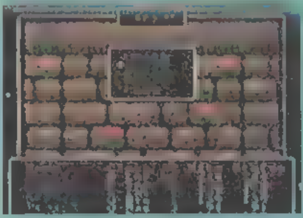
對於 RPG 迷一定不會陌生的「巫術 WIZARDLY」系列。今次的最新作中，系統上是有點不動動腦筋就玩不了的。因此，今次這攻略中，我們會把冒險的指引和地下 6F 爲止的地圖刊出。歡迎大家來一起冒險。

↑和任天堂版或 GAMEBOY 版相比，畫面是變好了。

↓陷阱也有很多花式。是數集中最危險的一次。



[illegible]



由今次起加入的游泳技能是在這個迷宮的冒險中絕對不能缺少的。必定要把水準提高。否則，只有死路一條

今次，在建設螢幕或是戰鬥結束時是不會自動 SAVE 的。這要在螢幕中使用 SAVE 指令才可。SAVE 應經常去做。

種族

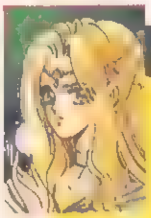
注意各種族的特性值不同

今次的「巫術 Ⅴ WIZARDLY Ⅴ」中，亦和 GAME BOY 版一樣，全部種族的特性值都是可進行變更的。看了右表之後也了知道，初期設定是各有不同的。當然，即使在成長了之後，仍會留有每種種族的特徵。總之，若能配合種族的特徵來選擇職業，冒險會進行得更順利。這一點在轉職時也是一樣的。轉職可參考右表的狀態值來進行。

人類

力量…8
智慧…8
信仰心…5
生命力…8
速度…8
運氣…9

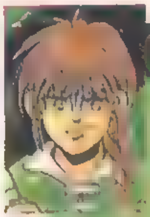
↑雖然信仰心較低，但能力平均方面不錯。是比較易培養的種族。



妖精

力量…7
智慧…10
信仰心…10
生命力…6
速度…9
運氣…6

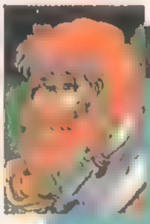
↑適合向魔術師，僧侶兩方面發展的種族。缺點是生命力和運氣較低。



小矮人

力量…5
智慧…7
信仰心…7
生命力…6
速度…12
運氣…15

↑天生的盜賊。在速度和運氣方面得天獨厚的種族。



侏儒

力量…10
智慧…7
信仰心…10
生命力…10
速度…5
運氣…5

↑生命力和信仰心都高的種族。適合做前線的戰士多於做一名僧侶。

精靈

力量…7
智慧…7
信仰心…10
生命力…8
速度…10
運氣…7

↑沒有特別差的地方，有平均的能力。適合作僧侶系的職業。

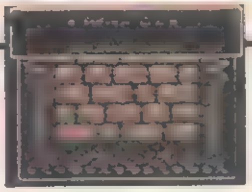
轉職資料

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	主	侍	王	[illegible]
力量	11				15	15	[illegible]	
智慧		11			12	11	12	
信仰心			11		12	10	12	[illegible]
生命力					11	15		
速度				11		10	11	[illegible]
運氣							16	[illegible]

歡迎來到!貝瑪之迷宮

重要道具

首先，在這裏不能不做的事是要把各人的水準提高。跟着是道具的探索。在這一層的所有地方走過，向牆壁調查的話，相信一定能找到通道的。在這裏最重要的，是寺院和動力室這兩處地方。



←在寺院中會發生什麼事呢？

NPC 一覽

奇布高僧

←布拉撒寺院的高僧，一名博學的老人。

鐵鼻子

←在迷宮中以冒險者為對手作買賣。

笑面壺

←有笑面的壺。看了會令人感到不安。

①擺頭路牆壁上的訊息
②意思不明的訊息
3 布拉撒寺院
4 城內移動裝置
5 損壞了的本箱碎片
⑥薔薇色的祭壇
⑦奇布高僧
⑧有大牙的動物之像
⑨摩打
⑩骨頭和鎧甲的殘骸
⑪滑槽→往 2F
⑫動力室
⑬不准進入的訊息
⑭閃閃發光的門
⑮意思深奧的訊息
⑯活巨鳥
⑰銀之門
⑱鐵鼻子

NPC 是指 NON-PLAYER CHARACTER 即非玩者人物。

地下2F

這一層大致可分為 3 部份。分別要以滑槽，樓梯以及另一種方法(祕密)來進入。由樓梯到達的部份中，由於有大量重要的道具，要多加探索。不過，也要小心陷阱才可。

←一個純潔的水池。有什麼呢？

→從這裏向前行遇到的是？

1 升降機
2 謎之訊息
3 大木箱
④紅寶石王
⑤有會消滅的寶石箱
⑥意思深奧的訊息
⑦ BUBBA 的健康溫泉　A-C
8 閃光鴨
9 大肚龍
10 被鎖封閉了的門扉
⑪不潔的水池　A-F
⑫謎之訊息
⑬ RUDOLPH 的靈魂市場
⑭城內移動裝置

NPC 一覽

紅寶石王

醉了的魔法師。憤怒時非常恐佈。

閃光鴨

←一隻很喜歡說話的鴨。

大肚龍的侏儒們

善良的戰士。但有時也會來襲。

重要道具

着各式各樣的陷阱

1 有里幕的房間
2 升降機
3 KAMA KAJ1 寺院
4 藍白文字的訊息
5 有黃色幕的房間
6 金色之泉　A-G
7 有紅色幕的房間
8 血色之泉　A-G
⑨ MOSER 的神秘之堀　A-E
⑩ 毒氣陷阱
⑪ 有白色幕的房間
12 有藍色幕的房間
13 謎之訊息
14 失去時間的房間
15 轉移→ 3F
16 轉移→ 3F

有關的層數

由這一層開始，敵人的強度是提高了。若沒有把自己的水準提高至一定程度會陷入苦戰之中。另外，由於這裏有一個很深的水泉亦適宜用來提高游泳的水準。這裏給大家一個提示沒有某件道具的話、是絕對不會浮起的。

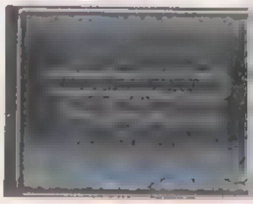
NPC一覽

←在寺院入口的老伯　喜好方有點問題。

←被下了魔法的王子，腳步聲很煩。

→已經幾乎是迷路的狀態很多通道很相像，步行時會發生問題。

剎然非常美麗，但進入的話不知會有什麼後果。



→陷阱方面也是非常之多　要靠呪文來克服。

重要道具

由漫長的大堂，暗黑地帶，加上神祕迷宮組成的一層

重要道具

這一層也是分成了多個部份的。若不把所有部份都探索的話，是不能繼續冒險的。另外，在這裏遇到NPC，帶着重要的情報要以友好的態度來談話才可。

①升降機
② THE LONG DUNGEON HALL
③水池　A-J
④古之皮箱
⑤盜賊之巢穴
6 盜賊門
7 謎之訊息
8 醜陋惡魔的笑面
9 美麗的仙女
⑩ THE JIGSAW BANK AND TRUS
⑪黑色圓盤
⑫通道的控制按掣
⑬ YE GOLD VAULT
⑭金羅像
⑮謎之訊息
16 閃閃發光的門
⑰滑槽→ 5F

有關的層數

→要開始漫長的回廊了。呀，真的很長…

→這一層看來是有什麼重要東西的、到底是：？

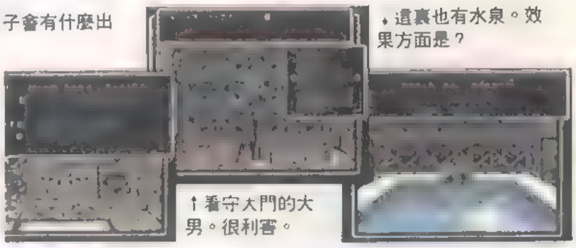
NPC一覽

←知道各種情報的盜賊們。要向他們請教

←可在這一層某處遇到的謎之人物：

地下5F

在這一層中，並沒有太過重要的道具。不過，在這裏可得到的情報，就有着很高的價值。有關從這一層的NPC 中得到情報的方法，相信可以從 4F 的一名盜賊中得到提示。另外，由於打倒敵人後出現的寶箱大多放着相當不錯的道具，不斷戰鬥中可把隊伍的裝備提高。要來到這裏時，從 2F 使用升降機是最快的方法。不過，要進入曼菲迪之店，是要先購入一件道具的，遇到NPC 的話，要不怕麻煩的和他作道具買賣的交涉。



↓這店子會有什麼出售呢？

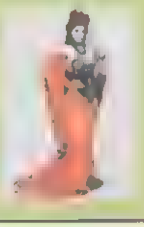
↑看守大門的大男。很利害。

↓這裏也有水泉。效果方面是？

NPC 一覽

←曼菲迪之店的守兵。

←不能對她大意的盜賊。否則便會被偷去道具。



←小姐一名。當然，也可以和她談話的。

地下6F

6F 是被永久冰壁覆蓋層。在這裏能得到很多道具，由於也有很多暗黑地帶和陷阱，絕對不能迷失方向，要清楚自己的位置！

NPC 一覽

←史上最偉大的發明家　好像在這一層的某處。

←雖然平常是一名占卜師，但付錢之後好能辦好其它事的。

①毒氣陷阱
②黑暗之阱　A-N
③石棺
④人體模型和機械
⑤沼　A-L
⑥漆黑之祭壇和冰結的玻璃圓筒
⑦冰之洞穴
⑧自動售賣機　支付 15000G.P 便能購入道具
⑨把魔法消去的房間
⑩謎之訊息
⑪冰之滑台
⑫冰船
⑬滑槽→ 5F
⑭滑槽的出口

武器・防具・道具及陷阱資料

我們會次介紹道具的資料公開……

武器

名稱		價格	裝備可能	攻擊	威力	魔力
ダガー	短刀	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2-4	×
ショートソード	短劍	[illegible]	[illegible]	0	1-6	×
ハンドソード	諾巴斯劍	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5-6	×
ロングソード	長劍	[illegible]	[illegible]	6	2-7	×
ナイトソード	騎士之騎	[illegible]	[illegible]	1	7-1?	×
マスターソード	精練劍	[illegible]	[illegible]	2	7	×
カシナートのソナカ	卡斯拉之劍	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	×
メイス	釘頭棍	[illegible]	[illegible]	0	3-6	×
ハンドアクス	手斧	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4-8	×
バトルアクス	戰斧	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6-[illegible]	×
シルバーアクス	銀斧	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	×
デスアクス	死亡斧	[illegible]	[illegible]	4	12-24	×
ノノウブレード	黑刀	[illegible]	[illegible]	2	6-[illegible]	×
ロビン[illegible]	羅賓之劍	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8-[illegible]	×
ファイアーソード	火炎劍	[illegible]	[illegible]	2	8-22	○
ソウルスティーラ	吸魂劍	[illegible]	[illegible]	2	8-24	×
かたな	刀	[illegible]	侍忍	2	7-[illegible]	×
たましいのかたな	靈魂之刀	[illegible]	[illegible]	4	7-1?	×
いなずまのつえ	閃電之杖	[illegible]	[illegible]	0	4-[illegible]	○
つえ	杖	[illegible]	[illegible]	0	1-5	×
しょうかんのつえ	召喚之杖	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4-[illegible]	○
死神[illegible]	死神之杖	[illegible]	[illegible]	0	6~1	○
モーニングスター	流星錘	[illegible]	戰僧司侍君忍	1	4-[illegible]	×
痛がるフレイル	痛苦流星錘	[illegible]	戰僧司侍君忍	2	5-9	×
なカ	長矛	[illegible]	戰侍君忍	0	2~6	×
ウォーハンマー	戰鬥大槌	[illegible]	戰君	0	4~9	×
白銀のおの	白銀之斧	[illegible]	戰侍君忍	2	16-[illegible]	×
ホーソーバッシャー	聖物	[illegible]	僧司	0	3-7	×
盜賊の弓	盜賊	[illegible]	戰盜侍君忍	1	2~6	×

表的看法

表中，顯示了道具名，購入價格及能裝備的職業等，職業一欄中，戰：戰士，魔：魔法使，僧：僧侶，司：司教，盜：盜賊，君：君主，忍：忍者，侍：武士。在魔力一項中有 0 的東西，在戰鬥中使用是有魔法效果的。攻擊是指攻擊次數。

防具

名稱		價格	可裝備職業	AC	特別耐性
ローブ	長袍	20	全職業	1	沒有
かわよろい	皮甲	95	魔法使以外	2	沒有
かたいかわよろい	堅固皮甲	1500	魔法使以外	3	沒有
くさりかたびら	鎖甲	145	戰僧司侍君忍	3	沒有
足輕のよろい	足輕之甲	400	戰侍君忍	4	沒有
もののふのよろい	武士之甲	400	戰侍君忍	5	沒有
たちひとのよろい	專家之甲	2000	戰侍君忍	6	炎
プレートメイル	鐵甲	8000	戰君	5	沒有
ナイトプレート	騎士之甲	500	戰君	6	沒有
マスタープレート	精練之甲	10000	戰君	7	炎
まもりのよろい	守護之甲	25000	戰侍君忍	8	炎、冷氣、石
まるたて	圓盾	65	戰盜侍君忍	1	沒有
ヒーターシールド	小飛俠盾	125	戰君	2	沒有
かわかぶと	皮頭盔	250	戰僧司侍君忍	1	沒有
かわのこて	皮護手	500	魔法使以外	1	沒有

其它的道具

名稱		價格	可裝備職業	效果
ヴァンフレイス	手鐲	2500	戰侍君忍	把 AC 減低
魔法使いのゆびわ	魔法使指環	5000	魔	把 AC 減 2
たいまつ	火把	10	沒有	有ミルワ呪文的效果
ねむりの巻物	睡眠卷軸	250	沒有	有カティノ呪文的效果
ほのおの巻物	火炎卷軸	1250	沒有	有マハリト才呪文的效果
傷藥	傷藥	100	沒有	有ディオス呪文的效果
毒消C	消毒藥	250	沒有	有ラツモフィス的效果
痛藥		500	沒有	有バディアル的效果
特效藥		2500	沒有	有マディ呪文的效果
聖水		1500	沒有	有モガイ呪文的效果

能把道具運用自如的
才是真正的冒險者！

要得到道具便
要先解除陷阱

陷阱全效果

いしつぶて　小石塊
令打開寶箱的人受到多少損傷的陷阱。低水準時是個恐佈的陷阱。

どくガス　毒氣
設在箱內的毒氣會向隊伍襲擊。運氣不好時全部人也會中毒。

にじのきらめき　彩虹之光
把睡眠，麻痺，石化，受傷，死，中毒的效果令隊伍多人感染。

あくまのめだま　惡魔的眼珠
把隊伍中多人石化。運氣不好時更會被全滅。

けいほう　警鐘
響出警報訊號，出現新的怪物，要再次戰鬥。

サイオニック
隊伍中其中一人的特性值之一下降了。是最差的事情！？

マクネット　磁石
隊伍中有其中一人沒有裝備在身上的道具損壞了一些。

どくばり　毒針
若解除失敗，設在箱內的毒針便會襲擊開箱的人。

テレポーター　轉移
把全隊人强制轉移到同一層的某處。

びっくりはこ　嚇人箱
把隊伍中某一人的特性值和 HP 降低，年齡則提高了。

かやくだる　火藥箱
設在箱內的火藥爆炸，令隊伍中有多人受傷。

ゲンコツ　拳頭
令打開寶箱的人即時死亡，恐怖的陷阱，對任何職業也一樣。

コブラのろい　毒蛇的咀呪
令隊伍中有多人麻痺。也可能因爲全部麻痺而不能移動的。

こうあつでんせん　高壓電線
能把隊伍中的一，兩人變成灰，不得了的陷阱。

マジックドレイン　魔法吸收
把隊伍中能使魔法的人有多人的呪文點減少的陷阱。

怪物資料大公開

表中，顯示了怪物的名字、形狀的類型，AC, HP、經驗值，特徵，類型的代號解釋如下：人＝人類，靈＝不死系怪物，龍＝巨龍，妖＝妖魔，虫＝昆虫，神＝神話中出現的東西，魔＝惡魔，獸＝獸人，動物等

綠色史萊姆
類型：蟲　AC：14
HP：1-2
EX　64
普通的史萊姆　正確來說是嘍囉。

長刺昆蟲
類型：蟲　AC：12
HP：2-3
EX　80
集體出現的昆蟲　最初仍會陷入苦戰。

黑蒼蠅
類型：蟲　AC：12
HP：1-2
EX：80
大量地出現，也可以向後排的一攻擊。

長臂蜥蜴
類型：獸　AC·9
HP：1-3
EX：104
體力不算高，有時候更會逃掉。

尼沙人
類型　人·AC 9
HP　4-7
EX：216
出現的數目少，但攻擊力很高。

土匪
類型：人　AC 8
HP：4-6
EX：416
會盜走人們的物品，但經驗值高

獨眼巨人
類型　人　AC 10
HP：4-6
EX：192
只懂得使用物理性的攻擊。

魔術師
類型：人　AC 10
HP：3-6
EX：213
會使用魔法使的 2V1 呪文。很會逃。

修業僧
類型：人　AC 9
HP：7-10
EX：309
能使用僧侶呪文的 LV 1　麻煩的傢伙

死靈戰士
類型　靈　AC 10
HP：3-7
EX：270
攻擊力很高　會以集團方式出現

雪幽靈
類型：靈　AC 3
HP：8-12
EX：1627
經驗值高，擁有令人麻痺的攻擊方法

原始青蛙
類型　獸　AC 9
HP：2-4
EX：472
用毒來作攻擊的青蛙。盡可能早一點打倒他。

飛虫
類型：虫　AC 6
HP：6-12
EX　448
集團方式的出現　攻擊力亦很大

黑蝙蝠
類型　鳥　AC 9
HP：2-6
EX　184
沒有什麼攻擊力，但會大量出現。

鷹獸
類型：獸　AC 5
HP：4-8
EX　738
出現的數目很少，但會進行麻痺攻擊

食人球
類型：獸　AC 10
HP：6-10
EX　272
會呼喚同伴。不過，出現後又會馬上逃掉

召喚使
類型：人　AC:9
HP：12-17
EX：482
可使用 LV2 的魔法使呪文。

狂戰士
類型：人　AC:6
HP：16-24
EX　640
體力很高　而且亦很堅固　催眠他再殺掉

女獅人
類型：神　AC:8
HP：10-20
EX：1100
會使用 LV2 的僧侶呪文，也會把道具偷去。

茅草人
類型：人　AC:8
HP：10-16
EX：512
沒有特殊能力，戰士型敵人　集體地出現。

地獄犬
類型：獸　AC:8
HP：12-16
EX：1054
能吐出火炎　是不好惹的強敵。

吉卜賽人
類型：人　AC:9
HP：11-16
EX：490
會使用魔法使用 LV1 呪文。

半人猿
類型：獸　AC:7
HP：23-28
EX：1072
有令呪文失效的能力，能用毒來攻擊。

大草菇
類型：虫　AC:10
HP：3-6
EX：972
會吐出吸收能量的噴霧，絕不能被它噴中。

小惡魔
類型：魔·AC:7
HP：10-18
EX　1060
除了能令呪文失效，更會呼喚同件

芥末史萊姆
類型：虫　AC:10
HP：6-24
EX　528
較利害的史萊姆。亦能向後排攻擊

蠍子
類型：虫　AC:6
HP：6-18
EX：944
有令人中毒的能力。會以集團方式出現

野豬人
類型：獸　AC:8
HP：32-50
EX　1192
體力高的敵人，更會進行 2 次攻擊

老虎
類型：獸　AC:6
HP：17-32
EX　1120
體力高的敵人，有時也會逃走的。

巨型蜘蛛
類型：虫　AC:6
HP：21-45
EX：1440
會進行麻痺的攻擊

蜂頭人
類型：人　AC:5
HP：3-8
EX：984
極喜歡偷東西　同時亦逃走得很快。

雅瑪遜人
類型：人　AC:8
HP：21-33
EX：828
會使用 LV2 僧侶呪文的敵人，體力亦不差。

武士
類型：人　AC:4
HP：17-31
EX：1092
能使用魔法使的 LV2 呪文。

預言家
類型：人　AC:8
HP：16-22
EX：732
可以使用 LV3 爲止的魔法使呪文。

馬鹿
類型：獸　AC:7
HP：18-30
EX：1132
能使用 LV4 的僧侶呪文。相當麻煩。

毒虫
類型：虫　AC 2
HP：9-24
EX：2240
能向後排攻擊，也有放毒的能力

牛頭人
類型：神　AC 2
HP　41-62
EX：2892
經驗值很高　不過，攻擊力和體力亦高

眼鏡蛇王
類型：龍　AC 4
HP：12-24
EX：1960
會以毒和麻痺來攻擊，不能不防

飛龍
類型：龍　AC 3
HP　12-24
EX：5101
會噴火，擁有能令呪文失效的能力

惡魔狗
類型　魔　AC 6
HP　15-30
EX：2186
會吐出火炎　也有令呪文失效的能力

巨像兵
類型：妖　AC:0
HP：42-48
EX：6552
體力異常高的敵人也有令呪文失效的能力。

惡鬼
類型：靈　AC:4
HP：18-36
EX：2048
擁有麻痺能力的不死系(死靈系)怪物

巨型蚊
類型：虫　AC:9
HP：8-20
EX：644
會向後排攻擊。以集團方式出現

黑猩猩
類型：獸　AC:5
HP：32-88
EX：2468
體力很高，不易對付同時攻擊力亦高。

飛天惡魔
類型：魔　AC:7
HP：15-20
EX：816
會進行連續攻擊。另外也會呼喚同伴。

八腳蜥蜴
類型：龍　AC:3
HP：30-60
EX：3718
有把呪文失效的能力。會進行石化的攻擊。

黑刃
類型：人　AC:4
HP：18-42
EX：1752
用毒來攻擊的戰士型敵人。

日本和尚
類型：人　AC:5
HP：16-32
EX：1880
會使用LV2爲止的僧侶呪文，封住他的呪文

戰爭主宰
類型：人　AC:8
HP：20-28
EX：1136
能使用LV4魔法使呪文的强敵。

祭司
類型：人　AC:6
HP：22-38
EX：1824
能使用LV5爲止的僧侶呪文。集體地出現。

萬能戰士
類型：人　AC 6
HP：40-50
EX：2032
能使用LV3爲止的魔法使和僧侶呪文。

火炎恐龍
類型：龍　AC：4
HP：24-48
EX：4692
能吐出火炎。能會呪文失效。

殺手
類型：人　AC 2
HP：22-42
EX：4004
能用毒，亦能使用必殺的攻擊。

美杜沙
類型：神　AC:5
HP：51-93
EX：4060
有石化能力和能令呪文失效的能力。

煙惡魔
類型：魔　AC 4
HP：22-36
EX：3235
能使用LV3爲止的僧侶呪文。也會呼喚同伴

食甲獸
類型：獸　AC 2
HP：199-40
EX：3100
除了能令呪文失效，更能把盔甲咬碎！

霧虫
類型：虫　AC -2
HP：28-68
EX：6432
能用毒、麻痺，向後排攻擊。亦能令呪文失效

魔人
類型：魔　AC:4
HP：26-46
EX：3931
能使用魔法使的LV3呪文及呼喚同伴。

皇室護衛
類型：人　AC.4
HP：15-43
EX：1232
不斷呼喚同伴，不肯逃走的敵人。

旗本武士
類型：人　AC:2
HP：34-54
EX：2688
能使用LV3魔法使呪文的强敵。

騙子
類型：人　AC 8
HP：24-34
EX：1656
能使用LV5魔法使呪文。會呼喚同伴。

小丑魔
類型：人　AC.2
HP：32-64
EX：3500
會用毒，也會擊出致命的一擊。

皇室君主
類型：人　AC 2
HP：26-46
EX：2128
能使用LV3的僧侶呪文。有時也會逃走。

綠龍
類型：龍　AC 2
HP：30-60
EX：8887
會噴出毒霧，也有令呪文失效的能力。

半人狼
類型：獸　AC 1
HP：24-56
EX：2788
有毒和麻痺的攻擊。是要注意的敵人！

吸血僵屍
類型：靈　AC 0
HP：28-48
EX：6942
能使用LV4的魔法使呪文，也有麻痺攻擊

妖怪巨人
類型：妖　AC 2
HP：122-170
EX：11224
體力異常的高。能令呪文失效。

斧男
類型：人　AC 4
HP：48-108
EX：3544
這傢伙的體力亦很高，也會把東西偷走。

黑騎士
類型：人　AC:-2
HP：76-104
EX：7844
能使用LV5的僧侶呪文。盡早打倒他。

惡夢
類型：魔　AC:-2
HP：12-42
EX：9288
可令呪文失效。噴出的火炎亦很恐佈。

美女
類型：神　AC -2
HP：42-56
EX：12364
能使用LV3的僧侶呪文，能令呪文失效。

妖獸
類型：妖　AC 2
HP：144-200
EX：12607
有石化的能力和令對方呪文失效的能力。

雪人
類型：神　AC:4
HP：70-110
EX：5056
體力很高。也會使用麻痺的攻擊。

野人
類型：人　AC 5
HP：40-90
EX：2124
看名字就知道不會是太利害的敵人了。

雪巨人
類型：人　AC 3
HP：90-180
EX：9136
會吐出凍氣，亦能向後排攻擊。

雪豹
類型：獸　AC 4
HP：32-88
EX　300
集體出現的敵人，但也會逃掉很多

[illegible]
類型：人　AC:5
HP：30-54
EX：3124
能使用LV5的魔法使和僧侶呪文。

大司祭
類型：人　AC:6
HP：36-60
EX：3440
能使用LV6的僧侶呪文。要封住他的呪文。

古代人
類型：人　AC 9
HP：28-60
EX：1204
很會逃走的敵人，會以集團方式出現。

血獸
類型：獸　AC.5
HP：28-98
EX：4256
體力高的敵人。很多時會單獨出現的。

冰結虫
類型：虫　AC:5
HP：29-65
EX：4733
要注意牠的凍氣和令呪文失效的能力。

白草菇
類型：虫　AC:7
HP：16-24
EX：5600
有毒氣的攻擊和令呪文失效的能力。

黑袍怪
類型：虫　AC 0
HP：60-75
EX：8784
能使用魔法使和僧侶的呪文，也有石化攻擊。

合成怪
類型：神　AC 2
HP：17 72
EX：13324
要留意他那吸收能量的噴氣和毒攻

樹妖
類型：妖　AC:0
HP：612-744
EX：31298
體力超高的對手，而且亦非常堅固。

死靈法師
類型：靈　AC:0
HP：51-67
EX：10192
會使用LV5的魔法使呪文和麻痺攻擊。

靈光球
類型：虫　AC:-12
HP　34-43
EX：54692
注意石化和向後排的攻擊。呪文對牠無效。

僵屍
類型：靈　AC 8
HP：16-20
EX：1020
有令呪文失效的能力。是不死系的敵人。

半人蝠
類型：獸　AC:6
HP：12-18
EX：976
有毒攻，向後排攻擊及令呪文失效的能力。

獨眼妖獸
類型：獸　AC.2
HP：31-41
EX：2844
能令呪文失效，也有毒和麻痺的攻擊法。

守護神
類型：人　AC 0
HP：48-60
EX：72688
呪文已經很恐佈，致命一擊更令人提心吊膽。

高位武者
類型：人　AC:33
HP：27-45
EX：1568
能使用LV3的魔法使呪文。

超任一族麻雀教室 PART 2

早陣子本刊曾免費派發過一張名爲「超任一族麻雀教室」的宣傳單張，相信大家都應該看過了。當時我們已把日本麻雀中的計翻方法都刊了出來，但是，大家會否發覺仍未了解每局的分數是如何計算出來的呢？爲此，我們決定在今期把這部份的資料介紹。

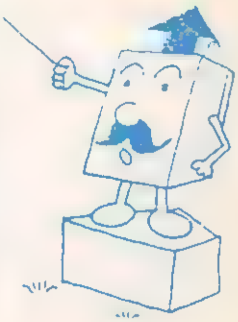
計算基本點的公式

在計算得點(得分)時，首先是要計算　下食糊的牌有多少基本點

這個基本點數，是以 1 副底 20 符，2 加符 門前清食糊ロン所得的 10 符)，3 牌面組合的符，4 叫糊牌形的符，加上⑤自模ツモ的符五者合計而成。

副和符這類用語，是日本麻雀計算得分時使用的。總之，是和分數或是日文中的「點」是相同意思的。不過「符」由於在大部份麻雀遊戲中都採用來計算基本點，所以我們在以下也會用這方法介紹。

① 副底 20 符
② 加符 10 符
3 牌組合的符
4 叫糊方式的符
5 自摸的符
基本點就是在 1 ＋ 2 ＋ 3 ＋ ④＋⑤後，把尾數位到下一個 10 點單位得出。



副底和加符

副底「フーテー」在計算基本點數時是必定會加入的數字，這點數即使是食了任何糊也好，亦一律會是 20 符的。所以這 20 符的副底亦可看成是底分。

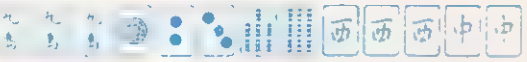
加符「チャフ」是在門前清的叫糊牌(沒有碰或上過任何牌)中食糊(食了由其他人打出的牌，即ロン)時加上 10 符。簡單來說就是 10 符加符。

在自模ツモ食糊時，由於已經變成了能夠構成一翻「門前清自摸メンゼンチンツモ」，這 10 符是不會加上的。

└ 碰ポン ┘

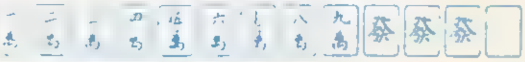
普通食糊「榮和ロン」

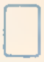
任何的食糊方法也有 20 符副底



普通食糊ロン

門前清食糊可在副底之外再加 10 符。




自摸ツモ

門前清自摸由於會作一翻計算，所以不會有加符。

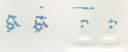
牌組合的符 1

在牌的組合方面，分別有對，順，刻，槓。對「トイツ」這東西在日本麻雀的食糊時稱爲雀頭アタマ(等於中國麻雀中的眼)。

在這裏，順是完全不會得到符的。這是不論是上了上家牌或是手牌內的。

雀頭(眼)能加上符的，就只有三元牌(中、發、白)、莊風牌(東圈的東、南圈的南)和門風牌(東位的東，南位的南)　若同時是莊風和門風的牌，我們稱之爲連風牌，可加上 4 符　(由於有這種加符方式，平糊ヒンフ的眼只能使用客風牌　　不屬於莊風或門風的東南西北)

我們亦可參考右圖，評定食糊的牌有沒有能加符的眼

牌組合的符、雀頭・眼)			
断么牌			0 符
么九牌	老頭牌 客風牌		0 符
	三元牌		2 符
	莊風牌 門風牌		2 符
	連風牌		4 符

牌組合的符 2

在刻「コーツ」(即三隻相同)和槓「カンツ」(即四隻相同)之中，也各自有能追加的符。

這符的數目，在不同的牌種，暗刻或明刻，暗槓或明槓中都是不同的。

在刻的時候，么九牌的暗刻是 8 符，明刻是 4 符。斷么牌(十三么牌以外的任何牌)是暗刻 4 符，明刻 2 符。

槓的時候，么九牌的暗槓是 32 符，明槓是 16 符。斷么牌的暗槓是 16 符、明槓是 8 符。

這裏大家亦可參考右圖。

和「眼」的計法不同之處，是連風牌不會有特別計算方式的。

牌組合的符(刻・槓)					
門子		[illegible]		[illegible]	
順子			0 符		0 符
刻 コーツ	斷么牌		2 符		4 符
	么九牌		4 符		8 符
槓 カンツ	斷么牌		8 符		16符
	么九牌		16符		32符

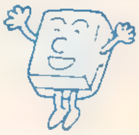
叫糊方式的符和自摸的符

計算符數時，我們連叫糊的方式也會計成符數，加進基本點內。

叫糊的方式，基本上只有「兩飛」，「對碰」，「邊張」，「卡窿」，「單釣」的方式，其中「邊張」，「卡窿」，「單釣」的方式可得到 2 符。

另外，食糊亦分為自摸ツモ和食其他人打出牌的ロン。在自摸時我們會得到 2 符。不過，平糊的自摸ツモ是不會得到這 2 符的。另外，若在摸開槓牌時自模，也是不會得到自摸的 2 符的。

叫糊方式的符			
兩飛		食糊牌 ( )	0 符
對碰		食糊牌 ( )	
邊張		食糊牌 ( )	2 符
卡窿		食糊牌 ( )	
單釣		食糊牌 ( )	



基本點的合計和尾數的進位

基本點就以剛才所得的符數合計而成的東西。這合計的數目最少是 20 符，有時更會超越 100 符的。

這個基本點，會根據食糊時的翻數以倍數計算。但是在基本點的合計中，若數字是 24 符或 32 符等，計算起來會很麻煩，因此，我們會把合計所得的符數增至 10 符的單位。

總之， 24 符變成 30 符， 32 符會自動升到 40 符。

普通食糊ロン

基本點的計算例子

副底　20 符
加符　10 符
(門前淸食糊)
「五筒」暗刻　4 符
「發」暗刻　8 符
「中」雀眼　2 符
叫卡　2 符

合計 46 符→進位後 50 符

數出所得翻數

計算了基本點數後，跟着便是計算食糊時的翻數了。

食糊時的翻數，分別是從規則內的組合，ドラ的數目，再加上一種稱為場翻「バゾロ」(下段會提到)組成。

食糊所得的翻數，是由規則定下了的。例如①的話是斷么九「タンヤオ」的 1 翻，②的話是對對糊「トイトイ」的 2 翻，③的話是混全帶么「ホンイチ」的 3 翻。

ドラ方面，若在食糊牌之中有一隻的話就有一翻，二隻就二翻。場翻「バゾロ」一律是 2 翻，詳細資料可看下段。

1

普通食糊ロン

這一局是斷么九 1 翻

2

└ 碰ポン ┘ ロン

這一局是對對糊 2 翻

3

普通食糊

這一局是混全帶么 3 翻

場翻

場翻「バゾロ」亦稱兩翻「リャンゾロ」，是爲了增加數值而加算的 2 翻。總之，一局表面上是 1 翻的牌，現在變成了 3 翻。

如果手上的牌和①的一樣，在計算翻數時，除了本來已有的立直「リーチ」、斷么九，平和，自摸的 4 翻外，加上場翻就變成 6 翻了。

②的牌只有「中」的 1 翻，加上場翻就是 3 翻了。

①

食糊牌

立直「リーチ」之後自摸「ツモ」，
在立直，斷么九，平和，
自摸外再加上場翻的 2 翻。

②

碰ポン　食糊牌

在只有「中」的 1 翻後，加上場翻，
便是當作 3 翻計算

把基本點的合計作翻數的倍增

我們經常會說這局牌有 1 翻，2 翻等，其實這個「翻」字，亦含有「倍增」的意思

一局 1 翻的牌，亦即是代表 2 倍，多少翻的牌其實就是代表着 2 倍多少次。

計算了基本點數和所得的翻數後，跟着便是把這基本點作翻數數目的雙倍計算。

例如一局 4 翻的牌，計算方法就是基本點× 2 × 2 × 2 × 2。

在這裏計出的數字，會成爲計算實際得分的基準。

ロン

「五筒」的普通食糊
基本點　副底 20 ＋加符 10 ＋「二筒」暗刻 4 ＋「五筒」單釣＝ 36 符
→進位後 40 符

所得翻數　么九（1 翻）、一盃口（1 翻）、場翻（2 翻）的合共 4 翻
計算　40 符× 4 翻＝ 40 × 2 × 2 × 2 × 2 ＝ 640 點

么二式（計算得分的方式）

把基本點乘上翻數數目所得出的得分，要經最後一次計算來定眞正數目。

①若是莊家（那一局擲骰的人，日本麻雀中稱爲親）食糊，他可以得到 2 倍的得分。若是閒家（莊以外的人，日本麻雀中稱爲子）自摸，也只有莊家要支付 2 倍得分。這方式可稱爲么二式。

②若是自摸「ツモ」的話，其他三人都各自要付錢，但若是普通食糊「ロン」，打出食糊牌的人要負責，支付其他三人應付的錢。

根據以上①②的方法，決定了支付者和得分後，把得分增至下一個百位，總算完成了計算得分的過程。

食糊及自摸
ロン・ツモ

在上圖的牌中　普通食糊ロン的「五筒」。
若是莊家食糊的話
640 × 2 ＝ 1280 × 3 ＝ 3840 →進位後 3900 點。
閒家食糊的話
640 × 4 ＝ 2560 →進位後 2600 點
在上圖的牌中　自摸ツモ的「五筒」。
若是莊家自摸的話
960 × 2 ＝ 1920 →進位後每人 2000 點
閒家自摸的話
960 →進位後 1000 點。二名閒家 1000 點莊家 2000 點

得分計算實習／莊家自摸時

以下我們會舉出多個實例，讓大家對計分方法有更徹底的了解。

東家食出的這一局，斷么九，平和，自摸，加上場翻，總數是 5 翻了。基本點就只有副底的 20 符。把 20 符乘上 5 次後是 640 點，由於是莊家食糊，他可以再一次把得點加倍，變成 1280 點。

最後一步是增至下個百位，1280 變成 1300 點，於是三名閒家各要支付 1300 點。

自摸ツモ

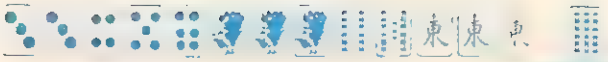
東場一局／東家／龍牌ドラ「北」自摸「八索」的得分是？
20 符× 2 位（斷么九）＝ 40 點
40 點× 2 倍（平糊）＝ 80 點
80 點× 2 倍（自摸）＝ 160 點
160 點× 2 倍（場翻）＝ 320 點
320 點× 2 倍（場翻）＝ 640 點
640 點× 2 倍（莊家）＝ 1280 點→進位後 1300 點
東家從 3 名閒家中各收取 1300 點。

得分計算實習／莊家普通食糊時

基本點在副底的 20 符外，得到門前淸食糊ロン的 10 符變成 30 符，加上「一索」暗刻的 8 符、「東」暗刻的 8 符變成 46 符，進位之後是 50 符。

所得的翻數方面，是連風牌「東」的 2 翻加上場翻的總共 4 翻。但因爲是莊家食糊，所以得分可加倍。

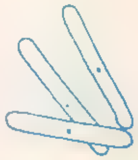
即使是相同的牌也好，由於莊家食出時可得雙倍分數，形勢會變得非常有利。所以在日本麻雀中，確保自己的莊家局是一種重要戰術。



普通食糊

東場二局／東家／龍牌ドラ「七索」普通食糊「六索」的得分是？

50 符× 2 位(莊＝ 100 點)
100 點× 2 倍(門風)＝ 200 點
200 點× 2 倍(場翻)＝ 400 點
400 點× 2 倍(場翻)＝ 800 點
800 點× 2 倍(莊)＝ 1600 點
1600 點× 3 人份＝ 4800 點
打「六索」的人要支付 4800 點給東家。



得分計算實習／閒家自摸時

西家的基本點是副底 20 符，「九索」的暗刻 8 符、「西」的暗刻 8 符，加上自摸的「九筒」得 2 符(因爲這一局並非平糊)，合計是 38 符，進位後是 40 符。

所得翻數方面，是門前淸自摸的 1 翻，門風(西)的 1 翻，龍牌「ドラ」(三萬) 1 隻的 1 翻，場翻 2 翻的合共 5 翻

這位西家除了可從 2 位閒家中得到 1300 點外，還可以從莊家得到 2600 點，這一局他的總得分是 5200 點。由於得分是採用進位方式計算，所以莊家所付的不一定會就等如閒家的一半，間中會有 100 點的偏差。

自摸ツモ

東場三局／西家／龍牌ドラ「三萬」 自摸「九筒」的得分是？

40 符× 2 位(門風)＝ 80 點
80 點× 2 倍(自摸)＝ 160 點
160 點× 2 倍(龍牌ドラ)＝ 320 點
320 點× 2 位(場翻)＝ 640 點
640 點× 2 倍(場翻)＝ 1280 點
閒家是 1280 點→進位後 1300 點
莊家是 1280 點 × 2 倍(莊)＝ 2560 點→進位後 2600 點
西家從兩名閒家中各收取 1300，莊家中收取 2600 點。

得分計算實習／閒家普通食糊時

計算北家的得分，首先是算出他的基本點。

在副底 20 符中加算門前淸食糊 10 符，再加上「二萬」暗刻的 4 符、「四萬」暗刻的 4 符，「三索」暗刻的 4 符，總共是 42 符，進位後就是 50 符了。

所得翻數方面，是斷么九的 1 翻，三暗刻的 2 翻，加上場翻合共 5 翻。

在普通食糊「ロン」時，把牌打出的人要負上責任，一個人支付得分。這就像中國麻雀的「包牌」規則。

ロン

南場一局／北家／龍牌ドラ「中」普通食糊「六索」的得分是？

50 符× 2 倍(斷么九)＝ 100 點
100 點× 2 倍(三暗刻)＝ 200 點
200 點× 2 倍(三暗刻)＝ 400 點
400 點× 2 倍(場翻)＝ 800 點
800 點× 2 倍(場翻)＝ 1600 點
1600 點× 4 人份(2 份閒家和 1 份莊家)＝ 6400 點
打「六索」的人要支付 6400 點給北家。

得分計算實習／七對子

七對子「チートイツ」是由 7 對牌組成的特別食糊方式，因此計算得分的方法亦較爲特別。

七對子的基本點，是不論牌的組合和叫糊方式，一律是 100 符。跟着，把七對子的翻數看成 0，加上其他組合或龍牌「ドラ」，場翻來計算實際翻數。

總之，若沒有其他複合翻或龍牌，七對子的得分是閒家 1600 點，莊家 2400 點(普通食糊ロン時)。

不過，在跳滿「ハネ滿」或倍滿等得分程度時，七對子會相等於 2 翻。

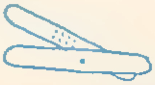
食糊牌

閒家的情況

100 符× 2 (場翻)＝ 200 點
200 點× 2 (場翻)＝ 400 點
普通食糊ロン 400 點× 4 人份＝ 1600 點
自摸ツモ 400 點× 2 (自)＝ 800 點(閒家)。 1600 點(莊家)

莊家的情況

100 符× 2 (場翻)＝ 200 點
200 點× 2 (場翻)＝ 400 點
400 點× 2 (莊)＝ 800 點
普通食糊ロン 800 點× 3 人份＝ 2400 點
自摸ツモ 800 點× 2 (莊)＝每人 1600 點



滿貫

食糊時的得分，因爲是把每 1 翻都加倍計算一次，如果翻數很多時，會出現一個難以想像的大數目。

針對這一點，得點定下了一個上限，即使在這數目以上亦不再計下去。

這個得分的上限額，日本麻雀中稱爲滿貫「マンガン」。

滿貫的得分，規定了是閒家 8000 點，莊家 12000 點（普通食糊ロン時）。

具體一些來說，基本點 20 或 30 符時若在 7 翻以上，40，50，60 符時若在 6 翻以上，70 符時若在 5 翻以上都會變成滿貫。（以上的翻數中包括場翻在內）

南場四局／南家／龍牌ドラ「二萬」 普通食糊「五索」。

基本點 38 符→進位後 40 符。

所得翻數 連風牌．三元牌．對對糊．場翻合共 7 翻

$40 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 5120$

直接計算中 5120 點× 4 人份＝20480 點

不過，在這種時候會變成滿貫，限制爲 8000 點

跳滿．倍滿．三倍滿．役滿

雖然滿貫是食糊得分的上限，但翻數多時仍會有特別例子的。

當食糊翻數合計是 8 翻或 9 翻，那就稱爲跳滿「ハネ滿」，10 翻至 12 翻叫倍滿，13 翻以上叫三倍滿。它們的得分都是事先定好的，和基本點無關。除此之外，還有最高得分的役滿。

滿貫以上的得分			
	所得翻數	閒家	莊家
滿 貫	基本点 20・30 符→7 翻以上 基本点40・50・60符→6 翻以上 基本点 70 符→5 翻以上	8,000点	12,000点
ハネ滿	8 翻、9 翻	12,000点	8,000点
倍 滿	10翻、11翻、12翻	6,000点	24,000点
三倍滿	13翻以上	24 000点	36,000点
役 滿	與基本點和所得翻數無關	32,000点	48,000点

龍牌ドラ的追加資料

「ドラ」這個字是取自日本外來語的 DRAGON，所以我們直接稱之爲「龍牌」。龍牌是一種獎分牌，若在食糊時手牌內有這隻牌的話（明上、明碰的不算），每一隻都可變成一翻。

由於「龍牌」是以龍牌表示牌的下一隻爲準則，所以必須清楚它們是如何決定順序的。總之，如右圖般，假如表示牌是「中」，則代表「白」是龍牌，如果表示牌是「九萬」，龍牌就是「一萬」了。

超任一族麻雀教室 PART 1（修訂版）

上一次推出時，由於篇幅很有限，很多細則亦沒有機會和各位談到，所以今次特別推出這 PART 1 修訂版，把各種計翻的方法以較詳細的方式向各位介紹。只要配合今期的得分計算方法介紹，以後玩麻雀遊戲應該可以不成問題了。

メンゼンチンツモ（門前清自摸）／1翻役

若手上的牌沒有作過上牌「チー」，碰牌「ポン」或明槓「ミンカン」而自摸「ツモ」，可得到這一翻。

リーチ（立直）1／1翻役

立直「リーチ」雖然只有一翻，但要經過以下的程序才能成立。

①手上的牌不能有任何上牌，碰牌或明槓。
②選擇立直「リーチ」的指令。
③若確定了手上的牌可以叫糊，那麼便會把叫糊棒拿出來。（其實那是一支一千點的分數棒，所以手上的分數會在這時減少一千點）

經過了①至③的過程後，立直成立了。

立直除了可得一翻外，還有以下的優點和缺點。先說缺點方面：

(1)立直是不能取消的。
②立直之後，手牌不能再作改變。
(3)若錯過了食糊的牌，便只能自摸「ツモ」食糊。
④立直後，可以作不影響叫糊方式（可用來食糊的牌的種類）的暗槓，但不能作會影響叫糊方式的暗槓。明槓在立直後是不能進行的。
(5)流局時，立直所用的一千點棒不能取回。

至於優點方面則有：

①立直的人若在下一次摸牌爲止的一循環內食糊，可額外增加「一發」的一翻。
②立直的人可得到龍牌「ドラ」下的裏龍牌「裏ドラ」的加翻機會。只要手上的牌有多少隻是龍牌或裏龍牌，便能增加多少翻。

翻牌（ファンパイ）／1翻役

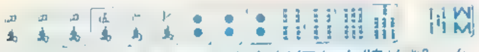
三元牌，莊風牌和門風牌若有刻子或槓便可構成一翻。簡單來說，除「中」，「發」，「白」外，東場的「東」、南場的「南」，東位的「東」、南位的「南」都可以有一翻。（東場的「東」在這裏稱爲莊風牌，東位的「東」叫門風牌，對於東場東位的人，「東」則是他的「連風牌」。若不屬以上任何之一的，會稱爲「客風牌」。）

ピンフ（平和）／1翻役

若能具備以下的條件食糊，便能構成平和「ピンフ」，得到一翻。

①手牌必須沒有任何上、碰或暗槓，這方式亦稱爲門前清「メンゼン」。
②除了一對雀頭（眼）之外只能有順子（即二，三，四或五，六，七的配搭）。
③最後在叫糊時必須要是「兩飛」的。例如圖中的一局就是叫「三索」、「六索」的兩飛。
④一對眼不能使用三元牌、莊風牌或門風牌。因爲它們會影響得分。（客風牌則不會構成影響）。

タンヤオチュウ（斷么九）／1翻役



就如它的名字般，是指一局沒有任何么九牌的糊。么九牌是指所有的「一」，「九」或任何翻子牌，只要是由二至八的牌組成糊局，上或碰了亦不緊要。

イーペーコー（一盃口）／1翻役

一盃口是把同一種類的數牌以同一數字順序組成 2 次。如圖中便是「三、四、五萬」的一盃口。不過，一盃口只會在門前清狀態中得到翻數，只要其中有一組是上了或碰了都會失效。

嶺上開花（リンシャンカイホー）／1翻役

和廣東麻雀一樣，不論在暗槓或明槓時，我們都會補充一隻牌回自己的手牌之內。若能以那隻摸回來的牌食糊，我們便到了一翻的「嶺上開花」。順帶一提，在四人麻雀時，假如由 A 打出的牌給 B 明槓後「嶺上開花」，A 是要「包」了這一局的。

チャンカン（搶槓）／1翻役

碰了的牌若是再摸到相同的牌時，我們是可以把它作一「明槓」的，這個我們稱爲「加槓」。

不過，若有人剛好需要你加槓的牌來食糊時，他是可以搶去這牌的。我們稱之爲「搶槓」。

海底撈月（ハイテイラオユエ）／1翻役
河底撈魚（ホーテイラオユイ）／1翻役

麻雀是不會永遠摸下去的，每局最後能摸的牌，我們稱之爲海底牌。若能以這隻海底牌自摸「ツモ」，可以有「海底撈月」的 1 翻，但若是摸了海底牌的人沒有食糊，打出來的牌被其他人糊了，今次會叫做「河底撈月」，同樣是一翻。

ダブル・リーチ／2翻役

雙重立直「ダブル・リーチ」，是指各人在第一次摸牌時使用的立直。這立直會比平常增加一翻。所以收做「雙重立直」。其它所有限制和普通的立直沒有分別。

トイトイホー（對々和）／2翻役

對對和是指雀眼以外的牌全部是由刻子或是槓子組成。廣東麻雀中叫對對糊，2 翻。

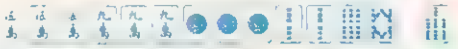
一氣通貫（イイチトンカン）／2翻役

一氣通貫，是指手牌中有其中一系的牌分別有「一、二、三」，「四、五、六、「七、八、九」的 3 組順子。這時若有門前清的狀態可得 2 翻，如果其中有順子是「上」回來的，則只得 1 翻

サンショク（三色同順） 2翻役

把萬子，筒子，索子的數牌以同一順序組成 3 組，如圖中便是「五、六、七萬」，「五、六、七筒」，「五、六、七索」的組合。計算翻數時和一氣通貫一樣，門前清狀態得 2 翻，否則只得 1 翻。

サンアンコ（三暗刻）／2翻役

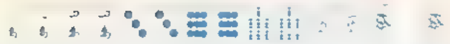


若有 3 組暗刻的牌（暗槓亦可），食糊時可得「三暗刻」的 2 翻。

サンショク同刻（三色同刻） 2翻役

3 種類的數牌（萬、筒、索）以同一數字組成 3 組刻子便是「三色同刻」，2 翻。

チートイツ（七對子）／2翻役



七對子和名字一樣，是由 7 對眼組成。基於食糊方法獨特，叫糊時必定會是「單釣」、「門前淸」狀態的。

不過，即使有 4 隻相同的牌，亦不能當 2 對計算。得分方面也有特別的安排，在講解得分計算方法的篇幅內已有介紹。

ホンロー（混老頭）／

和「斷么九」相反，只是由么九牌的對，刻，槓來組成的東西叫「混老頭」。雖然只有 2 翻；但由於必定會和「對對和」混合，肯定是會變成「滿貫」的了。順帶一提、「混老頭」亦可以用「七對子」的方法構成。

ホンチャン（混全帶么）／2翻役

由「么九牌」的對子，刻子、槓子或順子(一、二、三或七、八、九)組成的糊叫做「混全帶么」，門前淸時 2 翻，否則是 1 翻。

サンカンツ（三槓子）／2翻役

擁有 3 組槓子的糊叫做「三槓子」。不論是暗槓或明槓也，有 3 組便有 2 翻。若 3 組都是暗槓，食糊時可以和三暗刻的 2 翻一起計算。

小三元（ショーサンゲン）／

在三元牌的「中」、「發」、「白」之中，其中 2 種成了刻子，剩下的一種做了眼、這就叫做「小三元」， 2 翻。其餘的牌是順子或刻子亦可，也沒有門前淸的必要。

「小三元」雖然只有 2 翻，但由於實際上必定會有 2 組翻牌的刻子，實質上會成爲 4 翻的「滿貫」。

ホンイチ（混一色）／3翻役

「混一色」是只用字牌和 1 種數牌組成的糊。若是門前淸可得 3 翻，否則只有 2 翻。

純チャン（純全帶么）／3翻役

「純全帶么」是只以一九牌的對子、刻子、槓子和(一二三、七八九)的順子組成的糊。門前淸時 3 翻，否則只有 2 翻。

リャンペーコー（二盃口） 3翻役

「二盃口」是由 2 組「一盃口」組成的東西、可得 3 翻。不過，和「一盃口」一樣，完全要靠自己摸回的牌組成才可。

チンイーソー（清一色）／6翻役

淸一色感覺上很易成功、因爲它只需以同一種數牌組成便可。翻數方面、門前淸是 6 翻，但即使上了或碰了亦只會變成 5 翻。

人和（レンホー）・流し滿貫／倍滿

「人和」與「天和」•「地和」一樣、是靠運氣得來的。總之、在沒有上、碰、槓的開局後第一循環內食糊便是了。

得分是「滿貫」雙倍的「倍滿」。

「流局滿貫」是種令人難以相信的規則。在一局流局時(沒有任何人食糊)，若有人只打出么九牌，但他有叫糊的手牌會得到這種「流局滿貫」。和「人和」一樣是作「倍滿」計算。

國士無雙（コクシムソー） 役滿

即廣東麻雀中的「十三么」。由「東、南、西、北、中、發、白、一萬、九萬、一筒、九筒、一索、九索」再加剛才其中一隻構成。除了翻數是最高的「役滿」外，假如是以「單釣」方式叫糊，即使食糊牌被其他人「暗槓」，亦一樣可以搶來食糊。

スーアンコ（四暗刻）／役滿

「四暗刻」即是以 4 組「暗刻」構成，即使有部份是「暗槓」亦沒有問題。一旦食糊同樣也是「役滿」。

天和（テンホー）・地和（チーホー）／役滿

做莊的人開局時會有 14 隻牌，即時食糊便是「天和」。但即使把手牌暗槓後以「嶺上開花」食糊，亦不算是天和。「地和」是做莊的人第一次棄牌時由閒家食糊、或是閒家在第一次摸牌時自摸「ツモ」。兩者同樣以「役滿」計算。不過，若在第一次摸牌前上，碰或槓了，便不能算是地和。

大三元（ダイサンゲン）／役滿
四喜和（スーシーホー）／

① 大三元

「大三元」是如①的有「中」、「發」、「白」三組刻子在手牌之內構成。其餘的牌不論怎樣組合也是「役滿」。

② 大四喜

「大四喜」是把四稱風牌「東、南、西、北」全部組成刻子在手牌之內，役滿。

③ 小四喜

風牌其中之一做了眼，其餘 3 組構成了刻子(槓子亦可)，和大四喜一樣、這小四喜也是役滿。

字一色（ツーイーソー）／役滿
清老頭（チンロートー）／

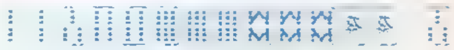
字一色

「字一色」是只靠三元牌和四喜牌的字牌構成的食糊，等於是字牌(翻子)的淸一色。役滿。

清老頭

「淸老頭」是以一九的「老頭牌」構成的糊。可說是對對和的一種，不過這種組合可得到「役滿」的計算。

綠一色（リューイーソー）



「綠一色」是只靠索子牌中全綠的「二索、三索、四索、六索、八索」和「發」構成的糊。成功的話會是役滿。

四槓子（スーカンツ）

「四槓子」是指有 4 組槓子的糊。這裏的槓子可以是明槓或暗槓，但叫糊時一定是「單釣」的，成功的話也是役滿。

九蓮寶燈（チューレンポートー）／役滿

如附圖中的牌局一樣、手牌由三隻一萬、然後二、三、四、五、六、七、八萬各一，三隻九萬組成。這時由於用任何一隻萬牌也能食糊、所以稱爲「九連寶燈」。役滿計算。(只能使用萬子牌)。

遊戲界新天王——超級任天堂

自從街頭霸王遊戲盒帶推出後，超級任天堂就以狂風掃落葉的聲勢橫掃整個遊戲機市場，而最早以 16BIT 遊戲機自居的 MEGA DRIVE 更是相形見拙，很多人已買了世嘉機的，也忍不住手買埋超任機，新玩遊戲機的人第一選必然是超任機。據行內人士表示，超級任天堂經常斷貨，價錢很容易被炒高，原因是實在太好賣了。

高消費遊戲盒帶代用品
——廉價磁片！

遊戲玩家可能由於經常玩 GAME，所以頭腦轉得特別快。當遊戲日漸增多，盒帶價錢亦異常昂貴，尤其是超任帶，普通的也要三數百元一盒，更離譜是街頭霸王盒帶更炒高至仟多元以上，簡直令人咋舌。幸好市面上出現 DOCTOR 之類產品，可以用磁碟玩 GAME，不至於望 GAME 興嘆。但唯獨這類產品價錢較貴，一套起碼仟多元以上，比遊戲機還貴，正所謂妹仔大過主人婆，很多人最初不接受，不過小數怕長計，以三四盒遊戲帶的價錢可換來畢生難忘的玩 GAME 享受，於是用磁碟在 DOCTOR 上玩 GAME 的風氣日漸流行，而近期趨勢更有取代遊戲盒帶的地位了。

如何挑選合心意的 DOCTOR？

打開雜誌，你會發覺裡面充斥著各式各樣的 DOCTOR 廣告，而各個廣告上都拚命地吹噓著自己的產品有什麼好處和功能等。有的簡直是千篇一律，言之無物。如「集市面上各機之優點於一身」，或是「所有軟件可以絕對玩齊冇花」等。有的廣告更是有欺騙成份，如「新添隨時 SAVE 功能」，或「新開發隨時 SAVE GAME 功能，隨後推出」等。當這些廣告出了數月後，其所說的產品是完全沒有那些功能的。如想從眾多的 DOCTOR 產品中挑選合心意的 DOCTOR，請不要太過相信那些令人眼花撩亂的廣告，必須多行幾間遊戲機店舖，詳細查詢各種 DOCTOR 的功能，不要相信那些隨後增加功能的諾言，因為買機後你會發覺不知要等到何年何月(數月或數年或根本沒有)才可能後加的功能(必需補上昂貴價錢)，最後吃虧的必然是顧客自己；那時眞是後悔已晚。所以筆者忠告讀者要緊記以下幾點原則：

⑴價錢適中，最平的不一定是最合用的產品。多一、二百元而性能齊全者，貴也值得。

⑵成本效益要高，如價錢相近，所得到的功能應越多越好。

⑶品質及售後維修服務要好，如有可能可了解已玩開 DOCTOR 朋友的意見。

⑷外形越細越好，理論上越細件的產品，所用的零件及技術要求很高，耗電量亦小。最好的例子是 WALKMAN 耳筒機，日本生產的盡是最輕巧最薄的，當然也是最好的。

⑸損耗越小，壽命越長。DOCTOR 產品最容易損耗的是磁頭，如要經常需要讀碟 LOAD GAME 的話，磁頭很快會損壞的，最好是選擇只需讀碟一次的 DOCTOR，就算熄機再開，仍然可以玩 GAME 的，如超任博士等。

超任畫皇

一部真正爲超任而誕生之 PAL 卡產品〈邦谷〉

超任自推出大約兩年以來，其性能卓越，色彩豐富，大受玩家歡迎，唯其線路設計是日本制式的，所以早期玩超任機，一般都要有 MULTI-SYSTEM，或有 NTSC 制式的電視機才可使用。但間中亦有些公司利用本公司 PC ENGINE PAL CARD 改裝，令香港線路的電視機也可使用，使很多用家不至於得個睇字。直至 91 年尾才有一些分離式 PAL 卡出現。

邦谷公司為一向生產高質素 PAL CARD 在行內馳名，而所有現在市面上出現的 PAL CARD 或宣稱內置改 PAL 機的產品，其實全部都是採用本公司所設計的 MK5060 或是台灣仿造或抄襲之 IC。可能各位讀者都會問，為什麼其它公司已生產超任 PAL CARD，為何我們還沒有呢？在這裡告訴各位，答案就是由於 IC (MK5060) 是在早於 1987 年設計給紅白機用的，其卓越性能，令一些台灣 IC 廠也仿造或抄襲一番，甚至早期原裝紅白機香港版，也都是使用這片 IC 版的，估計總用量已達到一百萬顆之巨，是為非常成功之設計。但因這是專為紅白機而設，如果勉強用在超任上的話，效果一定不好，因為我們是此 IC 的設計人，所以可以肯定地告訴讀者。

現在，讓我們來看看，使用這片 IC 的 PAL 卡會有什麼問題：

1. 首先讀者可能沒有發覺，在畫面上端一定會出現一塊黑紋。其實是影響很大的。因為一些電視如果接收不太好的時候，是會出現畫面扭曲或是影像不穩定，影響其畫面質素的。

2. 在超任畫面上，可容許有兩個 MODE (狀態畫面) 選用的，(只供軟件製造商選擇)

A.普通 MODE：現在一般 GAME 所用的模式，其解像度 256 × 224 點，在此一模式上，現有 PAL 卡，還可勉強接受。

B.超高解像度 MODE：其解像度為 512 × 448 點，圖像表現力大為提高，畫面份外精緻動人，可是因製作上比較困難，因此到現在還比較少 GAME 利用比此模式製作，但在 SF8111 (黃金龍戰紀) 這 GAME 中，大家可清楚見到超高解像的圖像，其中一幅字幕顯示用的中文字，其畫面就是使用此模式。如以使用 MK5060 所做之 PAL 卡，在此模式中，其畫面是完全不能接受。因為可以說是什麼也看不見，太震了，但這是先天性的缺憾，是沒有得補救的，展望將來製造軟件公司在技術有所提高後，必定推出更多利用超高解模式製造的 GAME，如果因此而損失不少靚畫面，甚至不能玩，豈不白白浪費。

3. 使用 MK5060 所出的不是最標準的 PAL 制式訊號，是存有偏差的，因而可能有部份電視機不能穩定地接收畫面。

以上三點，正是此 IC 在超任上的三大缺點，亦是本公司遲遲未出超任 PAL CARD 之理由。

本公司以不斷鑽研之精神，成功地創造了另一顆超任專用之 PAL IC 其特點是專為克服上述三大缺點而創製，真正地實現高畫質之圖像，更不是一些只在廣告上吹噓什麼高解像、畫面清晰等得過且過之作風所能比。

利用此一先進之 LSI 集成電路，配合本公司一向採用之表面焊接技術所製成之最輕巧的 PAL CARD，我們冠以它一個非常貼切之名字：「超任畫皇」。此出色之產品，定於 92 年 12 月初面世，到時各位可親眼印證，什麼才是高解像畫面。

邦谷企業有限公司出品

香港總代理：麥高玩具有限公司

玩 GAME 茅甍——超任博士

在市面上眾多的 DOCTOR 產品中，差不多都是功能一樣，只可直接玩 GAME，並要經常讀碟 LOAD GAME，麻煩兼乏味。唯獨最近推出市面的新 DOCTOR——超任博士，可算是最稱心滿意的，它是由口碑極佳的麥高公司代理銷售，品質及售後維修服務一流。超任博士功能之多，每樣都是極具創意的。據了解這產品全部都是由一羣香港專業電工程師精心設計，所有貴重 IC 零件都是由日本著名的電子零件商 (NEC) 負責供應。香港裝製，生產是採用極先進的表面焊接技術，精細的零件是用機械手放置，準確可靠。超任博士最神奇的功能是即時 SAVE 遊戲畫面和可預校慢動作，這是最好用的。筆者本身亦親自試用過，原本很多 GAME 玩不到 2 分鐘就 GAME OVER 的，在超任博士的協助下，很容易就過關，趣味央然。最離譜的是玩麻雀或啤牌遊戲，食糊前先 SAVE 下來，讓對方食糊開牌，再重回之前 SAVE 的畫面，即時光到流，你已經預知對方的底牌，那就很容易勝出了(賭聖也會難逃一劫)。(廣告)

麥高玩具有限公司

超任市場分析

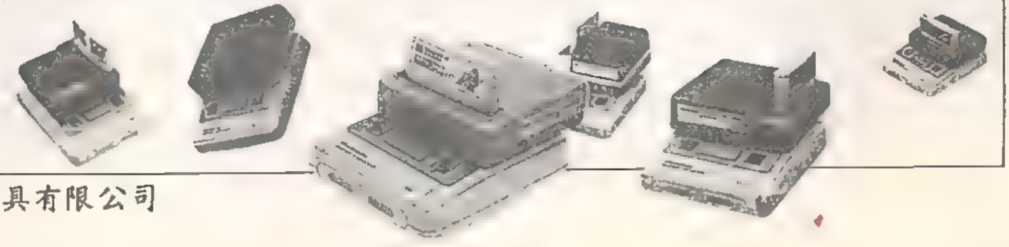
超級任天堂自推出兩年多以來，今年可算是進入多姿多彩的一年，新GAME推出之速度簡直令人吃驚，原因是更多大小軟件公司紛紛加入，為超任製作遊戲軟件。單從這一點便可證明，超任肯定在以後兩、三年，或更長時間內，成為市場上之主流遊戲機，甚至可以說是獨霸一方之王者。

超任遊戲之多，售價也不便宜，在日本國內也造成一些問題，據日本一些雜誌報導，在當地售賣遊戲機的店舖，也因超任GAME數目多，價錢高，所以只選擇較流行之GAME才進貨，其它不好賣的，都不太願意入貨，造成一些冷門GAME就算肯出錢也買不到，而令到一些喜歡玩較冷門GAME之人不滿、失望。

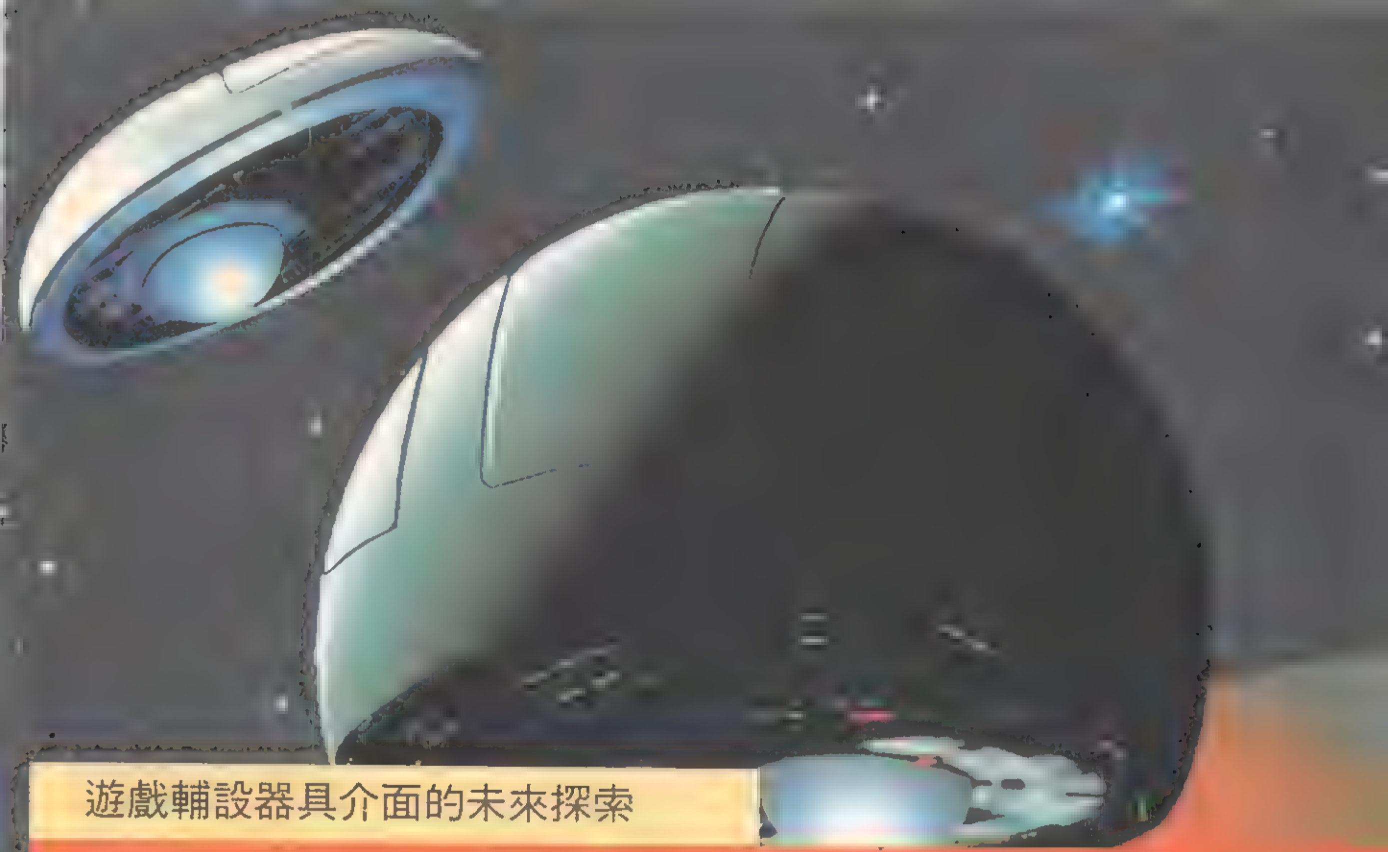
因此，有時覺得身在香港玩GAME，實在是太幸福了。我們在這裡除了可玩卡帶外，還有另外一個選擇，就是磁碟系統了。雖說買一套用的錢，要比買一部主機還貴，但是以後可以用幾元便可玩一個GAME，就覺得非常超值低玩。而且更可玩齊所有新、舊、熱門、冷門GAME等，甚至比日本人玩的更多，因可玩埋美國版GAME，有時還比原裝卡帶更快可玩到，最明顯例子就是聞名的“街頭霸王 II”比卡帶還早兩、三日，內心之滿足真是難以形容。

在市場上，此種用磁碟玩GAME之系統早已存在，最早用在超任上的機種是MGD一代，跟著是雙子星、飛鷹……等，直到最近半年時間此種用在超任上的磁碟機，已多至達十種之多，有見及此，本人收集了最近在市面上出現的磁碟系統之性能、價錢等，列出於表(1)中，以便讀者在選擇時，因應自己的需要而作出選擇(註：此表列出的全部都是真正單獨用在超任上，其列出之性能亦都只限於有關超任的，至於其它多用機，或加轉換座等機種，不在此列)(最新資料來源自92年11月份各雜誌之廣告)。

表<一>

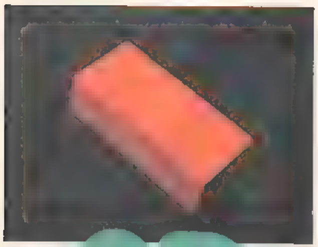
主要功能	產品名稱：超任博士	超任遊戲寶	超任UFO	超任星	超任攔截者	超任寶
可使用之磁碟種類	MGD2(11M,13.5M) MGH, 飛鷹	飛鷹	飛鷹	MGD2(11M) MGH, 飛鷹	MGD2(11M) MGH, 飛鷹 攔截者	飛鷹
基本記憶容量	16M	16M	16M	16M	16M	8M
記憶容量可擴展至	32M	32M	32M	24M	32M	16M
UDR 功能	✓	×	×	×	×	×
四GAME合一功能	✓	×	×	×	×	×
金手指密碼輸入	✓	×	×	×	×	×
原裝256K電池記憶	✓	✓	✓	✓	✓	✓
可否顯示GAME名	原裝英文名	×	×	(要加抄FILE)香港譯中文名	×	×
即時SAVE功能	✓	×	×	×	×	×
慢動作功能	✓	×	×	×	×	×
是否需要外接電源	✓	×	✓	✓	×	✓
是否內置開機帶	×	✓	×	×	×	×
可否連接PC電腦	×	×	✓	✓	×	✓
	一般功能					
帶落碟 BUCK UP	✓	✓	✓	✓	✓	✓
碟過碟 COPY	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FORMAT	✓	✓	✓	✓	✓	✓
直接玩卡帶	✓	✓	✓	✓	✓	✓
電池記憶落碟	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	其它雜項					
入碟形式	正面	側面	側面	正面	正面	正面
外觀造型	單機 一體化	單機 一體化	單機 一體化	分離 對插式	單機 一體化	分體 電線連接式
保用服務	1年	1年	1年	1年	1年	1年
16M市場平均售價	HK$1650	HK$1600	HK$1550	HK$1700	HK$1600	HK$1550
外型						

資料提供：參高玩具有限公司



遊戲輔設器具介面的未來探索

3D 立體專題

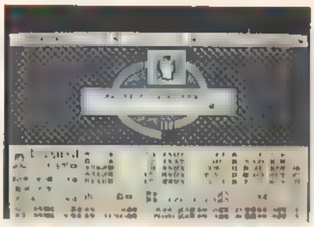


3D

遊戲的基本是 INTERFACE 介面！這即是說畫面表示及周邊機器的二大公面，這一個專欄就是來研究它們的未來走勢，畫面關係的 3D 表現！

迫力的 3D 映像豪華的卡士

- 立體、 3D，究竟是乜東東？
- 這就是 3D 的技術！
- 從這開始是 3D 的表現



立體視覺功用

我們所住的世界，就已是 3D 了

很多時候，在日常生活中，都會接觸到 3D 這一個名詞， 3D 即是 3 DIMENSION 之意，是三度空間，亦其實即是立體；而立體理論的重要性在遊戲來說是十分之重要的，因爲立體的視覺效果可以使玩者得到一種的眞實感覺，如入了遊戲的世界中一般刺激；我們所住的這個世界是入於三度空間，(時間不計，只計空間)。遊戲的畫面只是二度空間的平面，但要表現出位體的三度空間，自然地又會有很多的學問。

以下將會詳細介紹一下這些關於空間的理論，由淺入深，可以作爲下一部的準備工夫。

初是最基本簡單的 0 度空間，跟着是一度，二度……等，如此循序漸進便可以了。

0次元

空間的理論

第〇次元的世界，是我們三次元世界的人所難以了解的，它是完全的一個點，屬於一個舞限細的空間。

↑例如一個球狀物；直徑爲〇特，便是這次元的概念。

1次元

一次元世界是由一個點向單一方向展開時，所形成的，就是一個線的空間。

↑雖說這條線作爲一次元的例子不太適合，但也未爲不可。

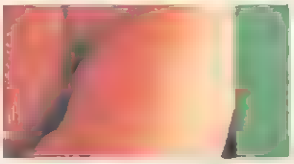
2次元

二次元是由一個「線」再伸展開，而成爲一個平面，而厚度是〇；我們所看的多是平面形式。

↑紙巾，看似很平，但眞的二次元的厚度卻是〇。

3次元

三次元是我們所住的世界，就是一個平面再展開而成，坐標由三條軸構成；這就是空間的理論。



↑這是一隻手指，照片只是二次元，所以請看自己的手指。

要認識所謂的立體，就要了解視覺

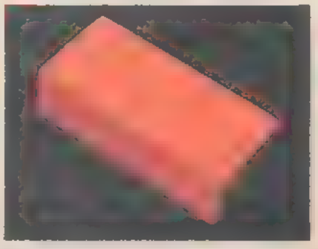
現在是電腦繪圖的世代！

3D，又即是叫做立體，立體在遊戲而言，是十分之重要的，而立體自己又有很大的學問存在，以下將作一個介紹。

→物體之所以看到有立體感、全是兩眼的視差造成。

→ 這是以一個平面來表示立體的例子；物件是一個長方形的發泡膠物體，請記着它的立體線條。

⬇眞正的形狀是？



如果向右看如果向下望

雖然是有一點困難

↑這是觀察行爲解說的參考書。

・三田出版會／2600日元

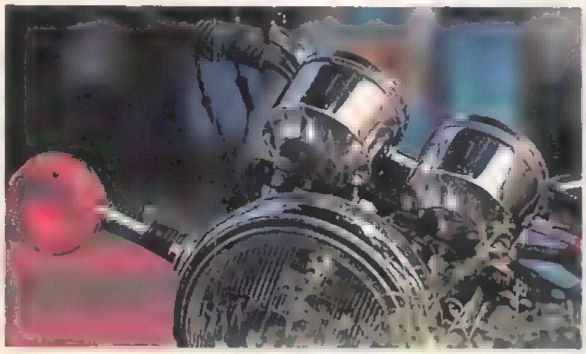
遊戲的映像是 2D 或是 3D 呢？

當各位面向電視機時，不難發覺映像是近似三次元的，爲何二次元的電視，可以有三次元的效果？主要原因是歸功於電視的螢幕的解像度十分之高，而且色彩很多，螢幕也相當厚，所以雖然只有平面的表現，但有很强的立體感。

2D 始終都是 2D，只是一個平面，最多做到的是平面的極，因爲沒有遠近的眞實感，沒有想用手觸摸的感覺；所以最主要使 2D 看起來似 3D，遊戲畫面便要參考使用所謂的「透視原理」，這種原理在繪畫及某些空間設計都有廣泛使用；「透視學」是研究如何用 2D 有効地表現 3D；近大遠小，但不同距離，其大小比例也會不同，理論似乎很復雜，但如果對幾何有認識，就一定不難明白；因爲遠近物體的線條都是由一個無限遠的點，可以稱爲焦點，又或是視點，所構成，他們的關係非常之密切。

電視的畫面是平面，並不是立體，無論是街機，超任，又或是世嘉 MD 都是相同，是用了 3D 的電視攝像而 2D 化，有一點要强調的，就是遊戲的畫面不是眞正世界空間的景像，完全是幻想的畫面；所以要造出 3D 效果便不是易事，如果不小心行事，做出來的畫面便不自然，玩起上來就一定嚇死人！

深遠之處變得虛淡了



↑近處的清楚，但遠方卻看不清，這是因爲焦點的問題，就和眞的眼睛原理一樣。

這是 2D

↑[illegible]爲這個遊戲有立體的感覺吧？是地道的平面遊戲。

這也是 2D

↑這個就不同了，十分之富有立體感，雖只有一個 2D 的平面顯示。

把立體映像送出的努力是無盡的

以「巫術神劍」爲例；這一個遊戲是元祖的 APPLE Ⅱ 的遊戲，迷宮由簡單的線條構成，使人有立體的感受，像在一個迷宮內步行似的。任天堂版本也是使用同樣的方法，遠近牆壁的對比構圖法，遠處暗，近處光爲原則，這一種的 3D 的確夠「經濟」，因手法簡單，但効果頗令人滿意，而且很多人也曾迷上一時。

其實除了這例子之外，還有很多其他的例子，全部是遊戲制作者們的心血傑作，因爲這些 3D 感由 2D 表現，是需要很多工夫的。

自電玩遊戲誕生以來，一直都在追求 3D 表現之道，使人的 2D 概念完全更新，在其中表達出 3D，這些技術都會在以後的編幅中解說。

頗費工夫的！

←立體世界，別有一番味道。

也有使用硬件

除了以上的 3D 表現方式外，還有很多其他的方法呢！各位聽住了，是任天堂的 3D 眼鏡！

也有用眞實的設施

電視的弱點便是視野狹窄，但由於家庭的空間問題，沒有可能有大畫面這回事，所以這形式十分吃香。

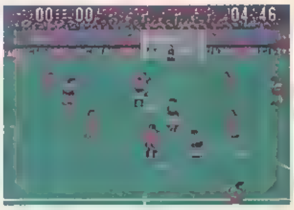
因此，那無盡的努力將會仍舊存在

古今東亞的 3D 遊戲及其技術大介紹 3D 注目的强化

無論是什麼立體(3D)的遊戲，玩時看時，畫面的映出其實都只是一 2D 的平面，這一個事實在上述的篇幅中都已經詳細說明過了。為了要把一個 2D 的世界有一個 3D 的感受；這全都是依賴開發者們的大大努力，及使用多種的技術。

而各種的方法，所表達出的效果都是各不相同；為了使各位讀者能有更深入的理解，所以特地請來了各遊戲的開發者們，介紹一下各種手法的效果。

↓這一個當然是不用多說，是一個平面的打鬥遊戲。



↑今次的就不同了，人物可以向內移動，因此是 3D。

使用周邊機器 3D 表現

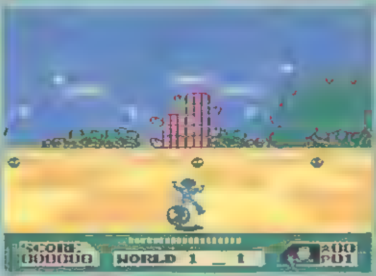
大多數，最為之流行的 3D 表現手法是如此這般的：在 2 重的繪畫之上一，其一為紅色，其二是藍色。然後在眼前要再掛上一幅紅藍不同色的眼鏡；這是一個十分古老，但也卻很有效的方法，到現時也經常可以遇到以這種的 2 重映像為 3D 表現的電影有以下的例子：「13 號星期五第三集」「猛鬼街大結局」等都是在西洋電影界中頗出名的。而且效果十分之想，因此電影上的影像，完全可以說是迫力萬分。

為何，這些 3D 的立體表現多是用於恐怖的電影上？無他的，主要是收刺激之效果。

而遊戲方面也相同，多數是射擊遊戲或動作遊戲之上用。的確， RPG 及歷險式遊戲根本沒有使用到 3D 的表現法，這一點大家也可以理解到吧！

右面的三幅照片，都請各位留心看看；尤其是「超級銀鷹戰機」，在其發售時，日本的店舖都有一件玻璃做的眼鏡，而制造者當然也是發售元的新力公司了！這件東西非常之大受好評，而遊戲的二重畫面，也同樣地給予遊玩者大大的立體感。可惜現在已經絕版。所以有這遊戲的朋友可要大為珍惜了！而新力也有類似的眼鏡用品。

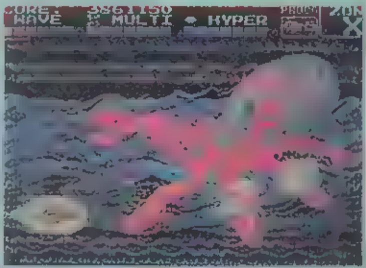
立體大作戰



- 任天堂
87 年 7 月發行
3400 日元
立體眼鏡 900 日元
- 制作公司是出名的「最後夢幻」的同公司，可以用非立體的方式來玩，而且其立體效果也不俗，頗令人滿意的。

超級銀鷹戰機

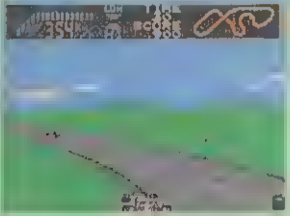
- PC ENG
90 年 3 月之糟或郵購方法
- 背景是 2 重的，橫向拉動式；而最不可思議的是其 3D 的玻璃，透對這片東西便有很强的立體感；但說明書指定玩十五分鐘便要休息。



戰鬥器

- 街機
86 年登場
- 一百日元玩一次
- 都已有五年歷史的街機遊戲，內容是以太空為背景；是一個 3D 的射擊遊戲，據說會成為系列化的遊戲。

使用透視的效果 3D 表現



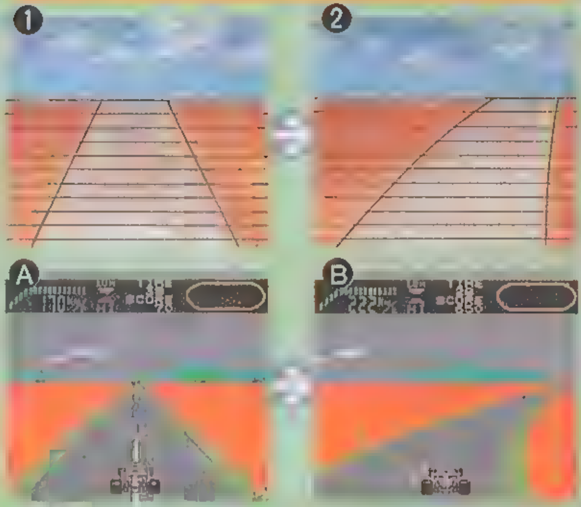
各位打機的人仕，當玩跑車之類的遊戲時，一定認識其特別的一套 3D 做法；因爲車子是不停的前進，所以唯有把車前的景像，即是車前擋風玻璃所記錄下來的畫像照搬下去電玩遊的螢光幕之上。這一種的立體表現方法，可以稱之爲前進式卷軸。

前進式卷軸多數是用在賽車的遊戲，這種手法非常之普遍，就例如「F—1 RACE」、「超級摩洛哥賽車」等，都是用如此方法的賽車遊戲；效果也是不錯；視角廣濶且深；當轉彎時，便很易突出這一個優點；相信玩過的朋友一定有同感。

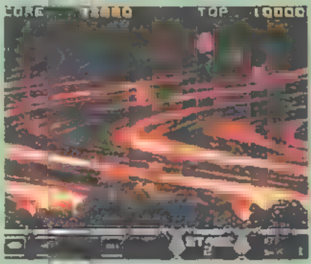
就例出以下的一個例子；玩者的操作，從車的直線移行，轉爲向右方的轉彎突入；路的前端便先向右方向屈曲；轉左的時候，便向左屈曲。這其實差不多已是一種常理，右方的圖片，足可以解釋一切。

這一種的畫面技巧也有用在其他種類的遊戲之上，以電霆戰機爲例，有一個畫面的背景便是用不近似的技巧了；右圖便是，背景像是一個火海般，彎彎曲曲的扭動，的確十分之引人入勝，這種特別效果使人印像難忘。

非常之清楚易看的圖面



這是應用的例子！



↑這一種方法是意外地流行

・這是以任天堂爲例作說明，任天堂的畫面點數多至有 224 個；如何利用這有限的點數去制作出好効果？看看上一幅圖其實不算困難；賽車是轉左或轉右，所以道路便不是曲右或曲左。

使用線條骨架 3D 表現

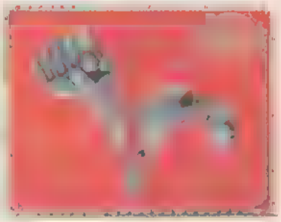
古典的立體 3D 在 2D 上的表現法，是這種的單線圖像理所當然的代名詞。以前雅達利時代的電玩機，著名的星球大戰便是用這方法作成的。這種方法其實是最近所流行使用的多角形法有多少混同，甚至乎可能是由此種技巧發展而成的也說不定呢！

・雅達利
一百日元一次
↑可惜找不到原裝畫面，這是X 6800 的版本。

大衆常識 1

3D 海報

各位有沒有到過香港的「XX船」看過，有一些超貴的超人或怪獸的立體大型畫；畫中物就妳像眞的會冲出來似的。而最著名的一張便是右圖的那幅，是電視超人變身之後的飛行形態。但價值卻是數萬日元，但迫眞程度就實在十分利害！



・變身
2800 日元
↑迫力的 3D 效果，紅色做背景；喜歡以前超人的朋友們一定會收集起。

擴大縮小回轉 3D 表現

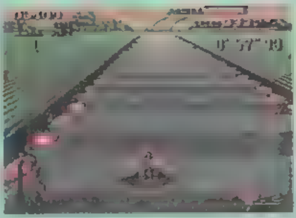
「F—ZERO」等等的這類賽車遊戲，其臨場感相信不少人也領教過了吧？一定會讚不絕口。

究竟實際的 3D 遊戲畫面是如何地作成的，今次就以賽車遊戲爲例，用右方的圖詳細加以說明。

前一頁已經介紹過的前進式卷軸及波浪式條紋卷軸來表現了 3D 的立體感；而今次將要介紹的便是這種類似的技巧方法；主要來說，是運用用超任的超强功能：放大、回轉、縮小的機能了；這一招是超任的殺食技倆，當全部發揮出來， 3D 的效果也會大大提升！

請先看看圖①；在大早的最初時，跑道是在正上方看下的視角觀察全體。然後如圖②般把賽道傾斜；實際的效果是前方的近處作了放大的回應，而遠處則是縮小了；跟着的是把圖面翻倒，如圖③般；這種做法是模擬車子上的駕駛，做出了很强的立體 3D 效果，映像和眞正的賽道上十分之相近。如此說明，相信很易被理解，而且只有超任才可以做出如此的效果。可惜這一種方法是不能到平面圖的上部份再現。

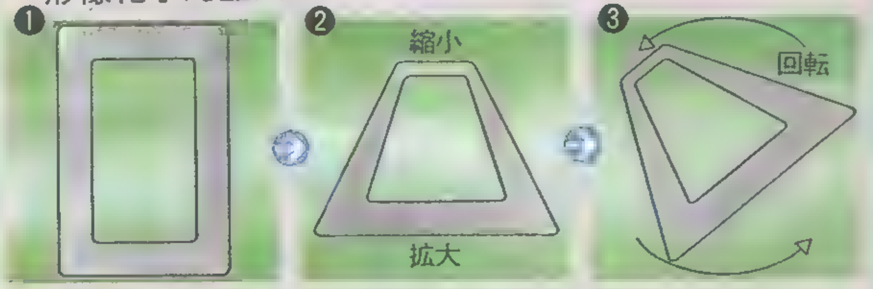
「F—ZERO」。



↑當車子移動時，畫面便相應地改變影像。

↑這一個也同樣地使用了相同的技術。

形像化了的畫面



↑首先，在正上方看全體的圖。

↑跟着進行擴大縮小，立體感即現！

↑車子轉變時，再用回轉機能，勁！

利用想像力之 3D 表現

「巫術神劍」或是「迷宮之王」等等；都是 3D 迷宮式的遊戲，但實際的情況卻並不是眞的 3D；在迷宮的內壁作爲描寫的重點，臨場感非常之高，而且在「迷宮之王」這個遊戲還加了和敵人怪物的距離概念；但無論如何，遊玩者的想像是不可缺少的。

想像力要靠 Z 軸！

↑如此的畫面，便表現出一種深入的空間感，沒有設定其距離；照片是「眞・女神轉生」。

大衆常識 2

相信大家在一些百貨公司或精品店，都不難找到如右圖的立體掛畫，這一種的立體掛畫效果非常一流，裏面的東西眞的好像走了出來似的。查實其原理十分簡單，就是把光的明暗記錄在一個平面之上。詳細少少是根據光的明暗及光的進行方向從物體到達視點的光位之微妙變化記錄；因而便產生了立體的 3D 效果。

立體相

↑發售的公司是理想科學研究所；全部共有 100 種以上的款式，效果突出，很想買嗎？

捏捏起來
會好舒服的東西

今次，我們為大家介紹一些好[illegible]、又便宜，而[illegible]

消除壓力公仔

一手捉住可惡的先生，校內暴力從此消失！

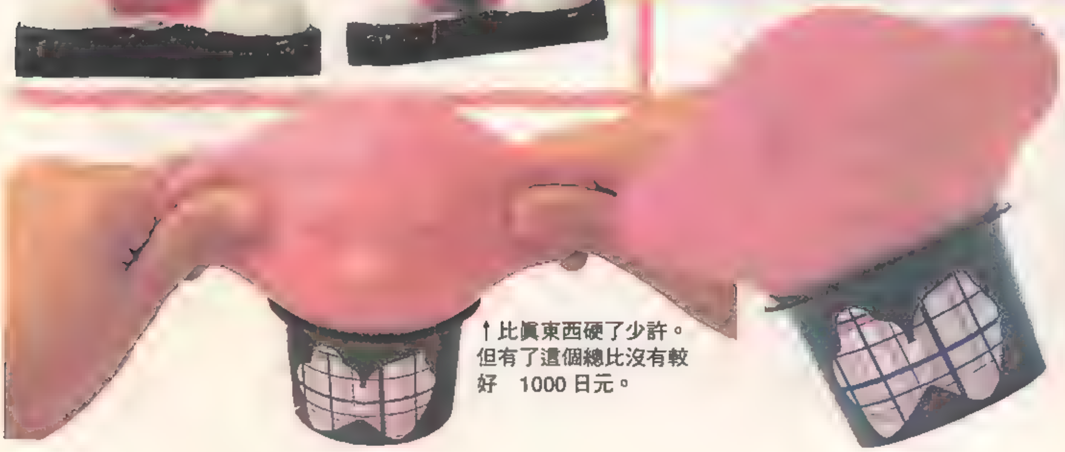
大家在學校中老師責罵時，在公司被上司對你「炸形」時，或是在超市付錢時突然發現差一毫子才夠錢時，甚至是在考試中吃蛋時，是多麼激氣的呢！肚子裝滿了悶氣，很想找個人來洩一下，這個消除壓力公仔正是為這種情形而設的。製品本身以富有彈力的橡膠為原料，各位可盡情的捏亦不怕。這種充滿彈力的感覺是舒服的……。而且，在捏的時候還可看着公仔的表情，連視覺效果也有了。真是一舉兩得的商品。

←↓這裏介紹的是老師型。除此之外還有警察和上司型，全部共 3 種。 880 日元。

THE Nurd

大受歡迎的作品 隨你欺負的……

表面看起來有一副可愛的面孔，其實是一種二級半的商品。不過，摸起來的感覺亦的確是很舒服的。外層是以橡膠製成，裏面則混入了汐的混合物，即使你怎樣的拉，打，捏，這東西也會馬上回復原狀。感覺上並非是海綿般，是較為硬的一種，適合那些喜歡「硬一些」的人去買……



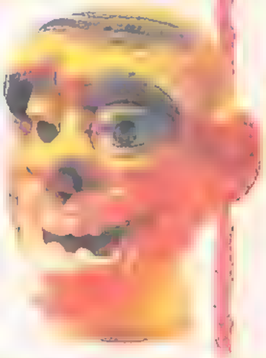
↑比真東西硬了少許。但有了這個總比沒有較好 1000 日元。

GLOWING HORROIDS

POINT ♥♥♥

各位好！我來自英國。想買我的話，自己到百貨公司或玩具店找找吧。 2980 日元。

由於藏有金屬線，可以被變型成不同的形狀，另外，由於外層塗有螢光顏料，放在暗處會更加恐佈。



↓看上去就像是一隻貓腳。可用來按肩或腰。只需一粒 AA 電便可。1280 日元。

一個把貓腳肉球的感覺和按摩器感覺結合而成的東西。那種輕微的振動很舒服，但看來不適合作「另類用途」。遺憾……

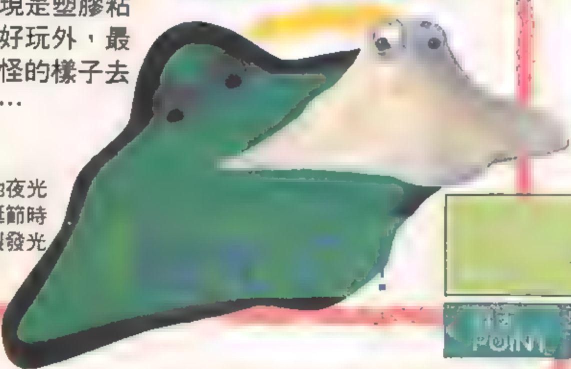
舒服貓腳

POINT ♥♥♥

GLOW IN THE DARK PUTTY

POINT ♥♥

摸上手會發現是塑膠粘土。除了摸起來好玩外，最大用途是捏成妖怪的樣子去放在暗處嚇人……



→發光的方法和其他夜光商品相同。若在聖誕節時大量購入，更可自製發光的雪球。

↓即使使再鮮色也好，亦不是適合用來做室內小擺設的東西。不過，必要時也可以充當武器的 500 日元。

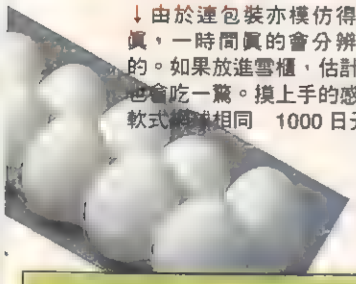
和鋼珠同屬健康器具。以突出的頓刺來刺激手上的穴位，是種健康的意念。

小刺球

POINT ♥♥

令人懷念的玩意。以往更曾在日本有電視廣告出現，雖然連自己都未看過……

↓由於連包裝亦模仿得很迫眞，一時間眞的會分辨不出的。如果放進雪櫃，估計媽媽也會吃一驚。摸上手的感覺和軟式網球相同 1000 日元



雞蛋球

POINT ♥♥

除了摸起來有趣之外，用來嚇人可能會更有趣。用來打棒球或是網球可能也會有意想不到的效果。

↑不知不覺間變成了有金，銀等不同顏色的版本了。摸起來的感覺有點堅硬。 300 日元

紐紋蛇

POINT ♥♥

這是什麼這是什麼這是什麼這是什麼這是什麼

THE Nurd

♥♥♥♥

在前 2 頁介紹過的同類商品更大膽版本。由另一間公司製造。剛才那個還可以當做裝飾物，這個相信不能公然放在家裏吧；；

↑始終是覺得細了一些，如果遲些能有實物大版本推出就好了。唔……有點變態……
1000 日元

溫柔一些吧♥

如果第一眼看上去就能知道這塊是海綿，相信那人是有特異功能了。忠告各位不要用這個向膽小的朋友開玩笑。

↑→由於是海綿，本來是很輕的。不過，只要加上幾分肉緊，他人也會相信石頭的。突然向朋友拋過去，到對方知道真相時，會有一種意想不到快感。 880 日元

像石頭般的海綿

石頭海綿

♥♥

摸上去令人很舒服，感覺上，令人覺得是隔着泳衣來摸某東西的。有這種傾向的人大多會一對的購入。

←摸着這東西，感覺是難以形容的。獨特的尺碼也是受歡迎的秘密
900 日元

SQWISH BALL

♥♥♥♥♥

有一對的話感覺就更加好

SPIKEY WhiPPer

♥♥♥♥

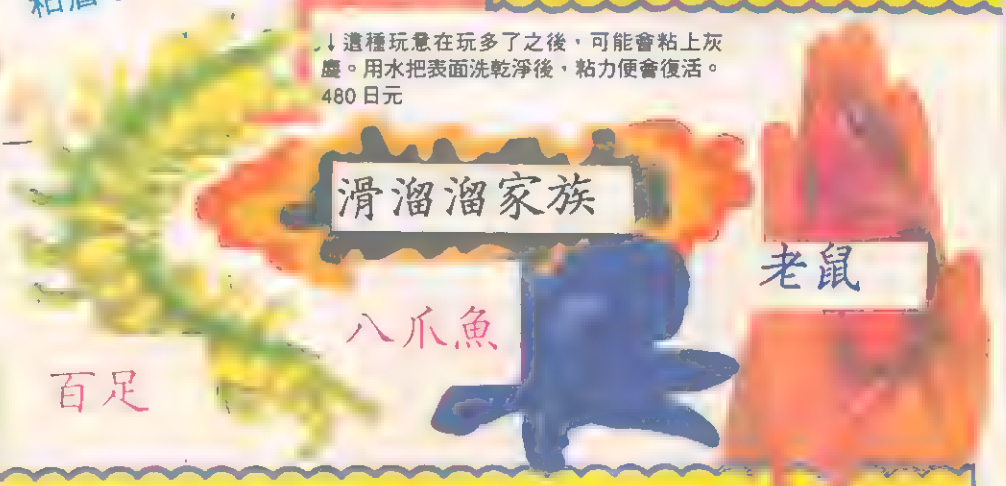
粘粘纏纏的鞭子

↑這樣子拿着一端，也可以用另一端來吸起東西 150 日元

粘粘突起部份令人很愉快，除了可用來粘着小東西外，用它來卷着身體也是很舒服的。

粘着了

↓這種玩意在玩多了之後，可能會粘上灰塵。用水把表面洗乾淨後，粘力便會復活。
480 日元



玩這種東西，最重要是要有適當的濕度來玩。如果沒有吸在手上的感覺，是不會過癮的。如果在玩之前放入雪櫃一會，更能感覺到最高境界。

滑溜東西系列

♥♥♥♥

人類以外的東西亦不錯呀

↓啫喱狀的外觀，看起來像食物一樣。由於粘力頗强，可粘在不同地方，肌膚可以，那地方也可……

柔軟的飛碟

SQWISH DISH

混入了汐膠，軟軟的飛碟。雖然做得很軟，仍然很好飛的。接住的時候亦不會手痛。眞暢快。

粘上了玻璃和瓦片，是JELLY 啫喱狀的玩具。粘粘的感覺很有趣。雖然舒服，但不適合作「另類用途」。

彈彈球

→外表是布製，裏面再放入汐膠系的材料。可用來飛，也可用來做坐墊。總之那種軟膠的感覺很好。

像流動着的玻璃

LIQUID METAL

[illegible]

想不到在這名裸體男子容器內放着了滑膠般的東西。分別有金和銀的 2 種。這東西在接觸身體時是很舒服的。

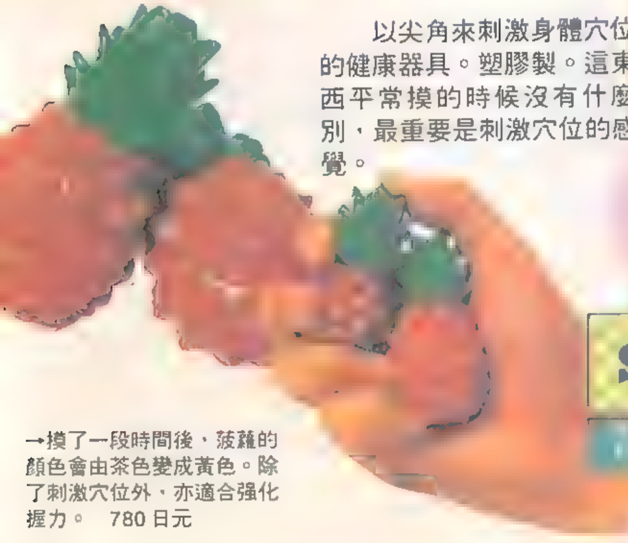
→越凍的感覺會越舒服。200 日元

MAGIC KENKOH PINE APPLE

↑→單看顏色的話會有點恐怖，甚至會不想去碰。但更奇怪的是那個容器，難道是代表只適合男性？

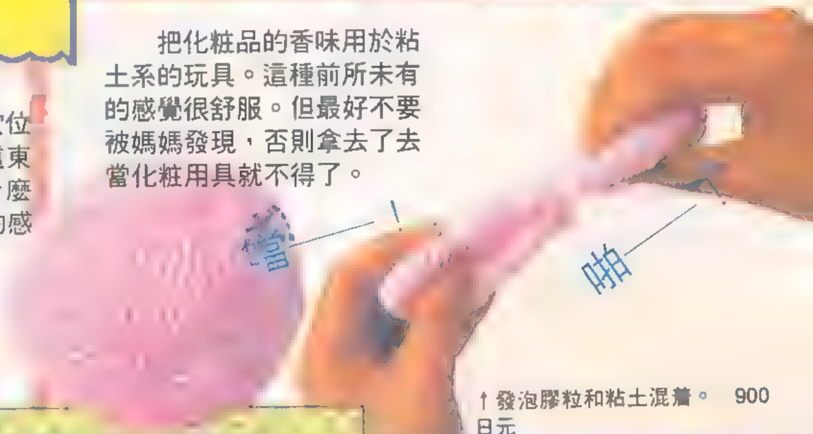
在變色之前要不斷刺激手掌的穴位。

以尖角來刺激身體穴位的健康器具。塑膠製。這東西平常摸的時候沒有什麼別，最重要是刺激穴位的感覺。



→摸了一段時間後，菠蘿的顏色會由茶色變成黃色。除了刺激穴位外，亦適合强化握力。 780 日元

把化粧品的香味用於粘土系的玩具。這種前所未有的感覺很舒服。但最好不要被媽媽發現，否則拿去了去當化粧用具就不得了。



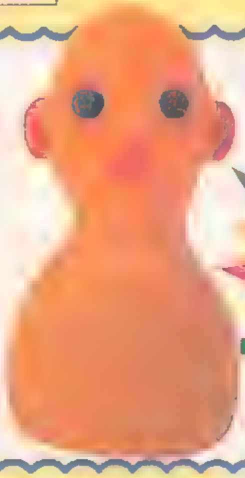
↑發泡膠粒和粘土混着。 900 日元

SNOWBALL

[illegible]

THE MARTIAN POPPING THING

POINT ♥♥♥



一個造形有點古怪的橡膠公仔。不過，這東西其實是小孩的玩具。公仔內部是空心的，只有空氣。所以如果大力把這公仔一握，便會像日本漫畫中的人物一樣，眼耳口鼻都突了出來。和前面介紹的消除壓力公仔一樣，有了這東西，煩惱相信也可以解除了。

←這是什麼奇怪的面孔呢。不過，沒有握力的話是很難握下去的。

KOOSH Ball

POINT ♥♥

這個球是由橡膠絲集成的，所以充滿着橡膠味。如果在摸了這東西後聞自己的手。可能會馬上暈倒也不定。有鼻敏感的人不適合買來玩。

↓那種氣味比起摸的感覺更特別。但真的很難頂……　680 日元

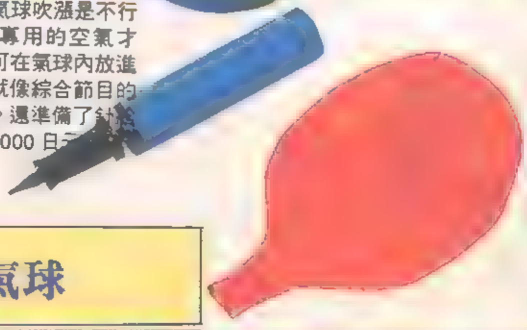
EYE SQUOOZ BALL
EARTH SQUOOZ BALL

POINT ♥♥♥♥

一個製成眼珠和地球形狀的海綿球。任你怎樣握也好，也會馬上回復原狀的，那種感覺會刺激腦部。唔，簡直令人入迷。

↑↓用手指把地球隨你喜歡的捏。　各　480 日元

←→用口把氣球吹漲是不行的，要使用專用的空氣才可。大家亦可在氣球內放進粉末或水，就像綜合節目的搞笑遊戲般。還準備了針送你用……　1000 日元



雖然是氣球，但並非是普通的氣球。因爲這是個會膨至一米闊的大氣球。吹漲這氣球時，那種感覺已經很有趣。而且還不知道會在何時爆開，增加了一份恐佈感。一個能同時得到快樂和恐佈的商品。不錯，不錯。

大氣球

POINT ♥♥♥♥

緊急報告 超級 NES 推出前夕的

韓國遊戲市場巡禮

任天堂公司會把超級 NES（海外版超任）投入韓國的市場！在 10 月上旬，得到這項報告後，本刊的採訪隊馬上飛往韓國。目的當然是要親眼確定這個超級 NES 將會投入的韓國遊戲市場現狀。

到達了韓國市郊外金浦國際機場的採訪隊，馬上飛車到市中心部份的龍山（譯音）。來這裏的原因，是因爲聽聞龍山這地區就像東京的秋葉原與大阪的日本橋這類電氣街，有很多私人電腦店及遊戲機店。

車程共用了 1 小時。終於到達了龍山了。就如傳聞中一樣，到處都是遊戲專門店。我們亦馬上進入了幾間店子去看。

爲韓國帶來 TVGAME 熱潮的，其實是香港和台灣製的翻版貨品。雖然任天堂公司由去年起已經委託了電機公司「現代電子」作 NES（海外版紅白機，即灰機），GAMEBOY 的主機和軟件的代理，但情況似乎仍未有改善。任何一間店中都陳列着很多翻版的任天堂主機及盒帶。

不過，這種狀況可能會得到改善了。因爲韓國方面的用家亦把興趣由任天堂轉移到超任，而超任中是實施了防止被翻版的保護。事實上，訪問了的多間店子，也是把從日本輸入的日本版超任軟件陳列在最當眼的地方，也是最好賣的。

在採訪隊採訪時的 10 月上旬，韓國最好賣的軟件是剛推出後不久的「勇者鬥惡龍 V D.Q. V」（當然是日本的原裝正版）。價格是 7 萬 5 千 WON（韓國貨幣單位，7 萬 5 千 WON 約等於日本的 1 萬 2 千日元），貴了少許。「SF Ⅱ」亦輸入了相當的數量，由生意額亦可以知道它的大熱潮。

在韓國負責當地超級 NES 代理的，同樣是現代電子。這公司的發言

人表示，超級 NES 主機的價格是 19 萬 8 千 WON (連一盒帶、約等於 3 萬 1 千日元)，軟件則是 3-5 萬 WON (約 5 千—8 千日元)。因此，韓國的遊戲迷都正在祈求能有平一點的方法。

那麼，韓國的遊戲迷又是否只會玩日本的遊戲呢？沒有韓國自己製作的遊戲嗎？在採訪龍山後的另一天，採訪隊懷着這 2 個疑問去採訪了當地的遊製造商。

最初訪問的 HICOM 公司表示，他們正在進行着自行設計的 GAMEBOY 遊戲開發。這預定會是他們推出的首個遊戲，明年也會向其他挑戰的。

另外，跟着訪問的 DAOU 公司雖然是一間以遊戲機附件開發•銷售爲主的公司，但卻已經開發過一個 MASTERSYSTEM 的自創遊戲，並已推出了。在開發室內參觀時，亦知道了他們現在正開發一名爲「將軍之子」的 NES 遊戲。

這類遊戲製造商在韓國有 10 間之多，雖然各自都在進行遊戲開發，但全部都只是 NES 或 MASTER-SYSTEM 等 8bit 遊戲。(MD 和 SFC 都是 16bit 的)。採訪隊問他們「不製作 16bit 遊戲？」DAOU 公司的負責人就答道「雖然想做，但因爲技術未成熟，版權方面亦較複雜，所以有點困難。」韓國的遊戲市場以後又會如何呢？

超級任天堂移植研究室

龍虎之拳

ART OF FIGHTING

想不到在上期的宣傳單張中才提過這遊戲，今期已經馬上收到由超任移植的消息。「龍虎之拳」將由 KEN · A MUSEMENT 公司推出，雖然發售日未定，但我們先來重溫一下這作品吧！

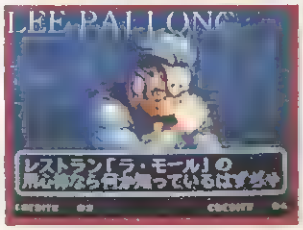
遊戲採用了一種全新的放大縮小系統，畫面會隨着兩人之間的距離變化，而且不論是在大或小的狀態都一樣有精細的動作，而且出招的過程極爲流暢。

遊戲中，絕招並不是可以隨便使用的，每使用一次絕招，鬥氣量便會減少，除此之外，挑潑對手亦能令他的鬥氣值下降，除了可靠時間的經過來逐漸恢復外，亦可以站着來運功。兩名主角還有一招超必殺技「霸王翔吼拳」是要先經過練習才能在實戰中使用的的。

要對付這東西除了可利用三角踢外，亦有一招更絕的方法。這就是站着不動，當他接近便以 C 掣出重拳，有時候單手也能過這一版。

對付這人主要是要有耐性。在遠離時以虎煌拳（放波）攻擊，接近時則可嘗試用暫烈拳（百裂手）。擋過了他的飛踢後，可直接用 C 掣「撻」他。

開始後馬上使用暫烈拳，有很大機會能擊中他。對於他的鐵爪攻擊，可先採取擋的姿勢，待他轉完後便撻他一下。不要急於主動攻擊。



有 D 掣的機，可在開始後不斷把她的鬥氣減清，然後以虎煌拳攻擊。最重要是不要讓她有機會補充鬥氣，亦不宜和她作近身戰。

一種近乎公式的打法：待他出招→比他早一步跳過去飛踢，劃腳→等下一次的機會。基本上，即使不用鬥氣亦可把他擊倒，所以基本上是不用運功的。

最保險的方法是用 D 掣減清他的鬥氣後才攻擊。可以的話最好和他保持距離。若他使出那一招俗稱爲「洗頭」的絕招時，可待招式結束後撻他。

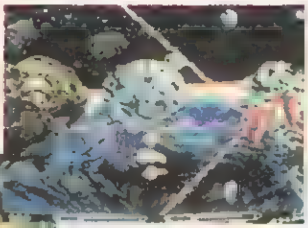
R-TYPE LEO

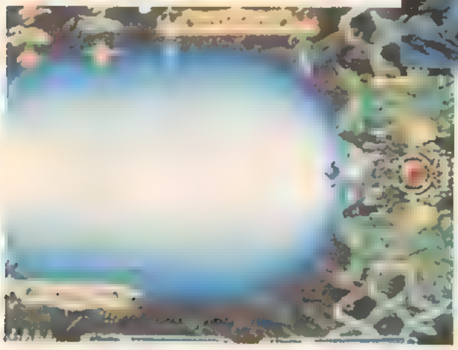
IREM

12月登場予定

5 年前首次推出的 R-TYPE，是一個無人不知的名作。它的「外傳」也就是今次介紹的「R-TYPE　LEO」。這一次的主角機和內容都和「R-TYPE」有很多分別，最大的變化是可以 2 人同時玩。以畫面的美麗程度來說足以令人大吃一驚，這一點相信大家看過附圖後都會同意。至於推出超任版的可能性方面，由於這遊戲說到底也是靠美麗的畫面吸引玩者，相信當 IREM 公司在街機熱潮過了後，也會考慮放到超任中的。

↑這武器雖然威力大，但能攻擊的時間不長，要留待堅硬的敵人出現時才好使用



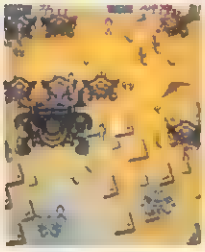


新SD高達

BANPREST

好評活躍中

玩者使用的主角機雖然是高達，但卻是可以從 12 架歷代高達中選擇的。攻擊方法有普通彈和儲砲，可 2 人同時玩，所用的擊只有一粒，靠道具來作各種變化。如果不是以高達人物作號召，只會是個普通的射擊遊戲。不過既然上集移植了，這一集遲早也會……。



超級任天堂超級祕技大全

自從「超任一族」第五期推出後，便不斷收到讀者來信詢問這洞穴的進入方法。收到回信的讀者相信早已挖空這洞穴了。即使閣下沒有來信，但如果也是找不着這洞穴，今次應可為你解開煩惱了。

首先，閣下要先把遊戲完成一次（爆機），然後再用回那冒險之書來玩，跟着便到圖①的位置，向下方的毒沼澤地區走去。這樣，閣下也可以來到這個為已爆機人仕而設的洞穴了。

四級技

由首腦的地方接關

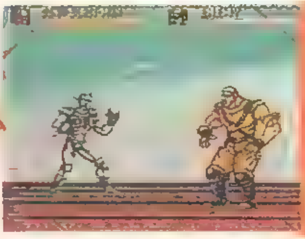
音速戰士
SONIC BLAST MAN

有了這個祕技，便可以從首腦的場面 CONTINUE 了。

在各版的首腦場面中 GAME OVER 時，會開始有讓人選擇接關的倒數，這時候按着 L、R 掣來按 START。這樣便不會像平常般要由版面最初玩過，畫面會變暗，可從首腦的場面再開始。由於往首腦所在的地方會花不少體力、用這招就輕鬆得多了。

・倒數結束前輸入以下的指令

按着 L、R 掣來按 START



由首腦的地方再開始！

・能以最佳狀態和首腦對決

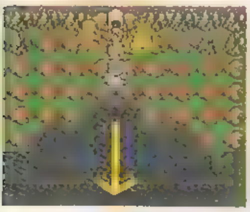
二級技

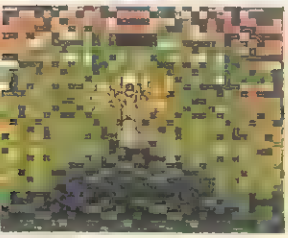
神祕洞穴的正確位置

勇者鬥惡龍Ⅴ
DRAGON QUEST Ⅴ

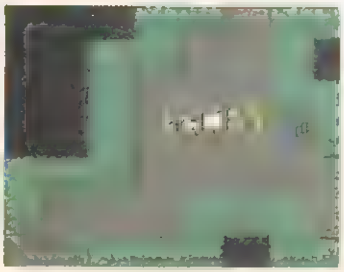
以曾經爆機的冒險之書來開始遊戲。

圖A　由①地點向南方的毒沼走去





…落樓梯的聲音…



・進入了[illegible]

三級技

在旅行形式中將牌打開

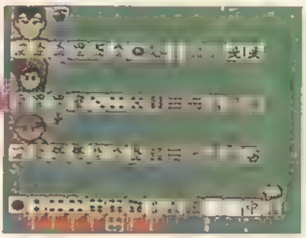
自己中心派

這個祕技可令玩者在旅行形式中對戰時看見對手的牌。

接上 2 個控制器，在旅行形式的對戰中按着②控制的 L、R、X 掣來按①控制器的 SELECT。這樣，便可變更本來在旅行形式中變不了的「開牌／自動形式」。把設定 ON 了後，可看見對手牌，自己的摸牌，打牌也可以自動。這遊戲的對手雖然都很利害，但用了這方法便能用最有效率的方法去打了。

按着②控制器的 L、R、X 來按①控制器的 SELECT。

・這樣，可以作 OPEN/AUTO 的變更了



・「用擔心隨打牌給對手食糊」

二級技

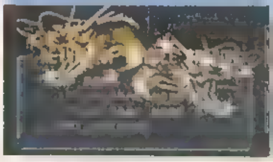
把接關次數變成無限

雙截龍 II RETURN・OF・雙截龍

一個把 CONTINUE 次數變成無限的秘技。

以「1P MODE」來開始遊戲，當 CONTINUE 的 CREDIT 次數變成 1 時，同時按①和②控制器的 START。這樣，2P 會在途中參加，CREDIT 的數目會變成 F，即 2 人合計共有 16 次 CONTINUE 機會。而且，由第二次開始，即使 CREDIT 數目變了 0，只要用同一方法便可把 CREDIT 數變成 F，所以其實等於是無限 CONTINUE 了。

選擇「1P MODE」



↑即使想 2 個人玩，也要先選這種玩法

↓輸入下方的指令

同時按 1 和 2 控制器的 START

↓任何一方死掉後看 CREDIT 數目

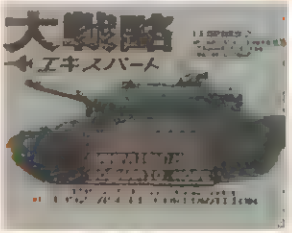
↑CREDIT 數目變成 F，可以 CONTINUE 16 次

三級技

可自由控制戰鬥場面

大戰略 EXPERT

這一個是可以把兵器自由選擇去看戰鬥場面的祕技。在標題畫面時，按着 SELECT 掣去順序按 L、R、L、L、R。這樣，會變成選擇兵器的畫面。在這裏，首先要以十字掣選擇兵器，並決定攻擊方法。跟着按 A 掣便會開始戰鬥場面。但要注意若在戰鬥場面進行時按 A 掣，是會回到標題畫面的。這戰鬥場面在輸入指令後會進行 2 次。另外，由於背景是不規則出現的，可能會出現戰艦在陸上戰鬥的場面。

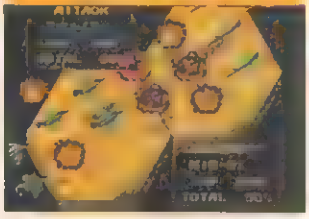


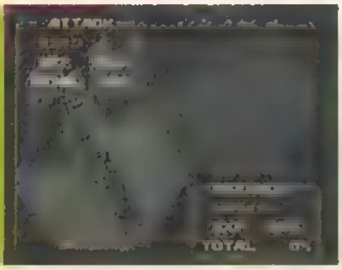
按着 SELECT 掣來輸入 L、R、L、L、R。

↑輸入左方的指令

↑以十字掣選擇兵器按 A 掣

戰鬥開始！





戰艦在馬路上出現！？

三級技 可做各種事情的測試形式

螺旋世界 SPINDIZZY WORLD

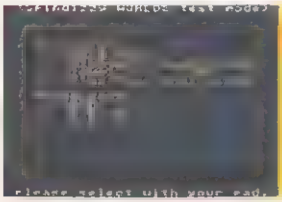
輸入「MIMCHAN」

• 輸入這樣的 PASSWORD

這個祕技中，可令玩者能夠在喜歡的星球和版面中玩，亦能設定難易度和有否無敵。

在密碼 PASSWORD 輸入畫面中，輸入「MIMI CHAN」。這樣，會變換成測試形式的畫面。在這測試形式中，可以用「Test play」來選擇玩的星球及版面，亦能把難易度從 16 階段中選擇。另外，若在 PLAY MODE 中選為「INVINSIBLE」，可以有不會減少能量的無敵狀態。若選擇「SOUND TEST」，則可以聽到遊戲中所用的 BGM。

• 即使怎樣的失誤亦不會減少能量



試玩

• 把 PLAYMODE 決定為「INVINSIBLE」

音樂測試

• 選擇 SOUND TEST，可聽 BGM

三級技 可聽到音樂或效果音

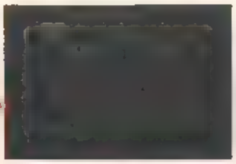
銀河英雄傳說

一個可以聽遊戲中音樂和效果音的祕技。

接上 2 個控制器輸入電源，同時按着①、②控制器的 A、B、X、Y 掣來按 RESET。這樣便會變成圖 A 般的畫面。上方的數字是效果音的編號用十字掣上下來改變數字，按 X 便可聽到效果音。下方的數字是音樂的編號，用左右來改變數字，按 A 掣會開始音樂，B 掣停止。這樣，便可以不用玩也聽到各首名曲了。

同時按着①、②控制器的 A、B、X、Y 來按 RESET

• 圖 A，用左右來改變數字、按 A 來聽音樂



• 用上下來改變上方的數字，按 X 便可聽到效果音

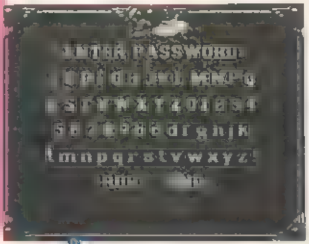
五級技 由任務一開始遊戲

空中任務 SKY MISSION

一個可以由任務 4 開始玩的祕技。

在密碼輸入畫面中，什麼都不輸入而選擇「END」。這樣，會變成遊戲畫面，可以由任務 4 MISSION 4 開始。而且，駕駛員中的「MARCEL LEBLANC」更能從最高數值的狀態來開始。

• 什麼字母也不輸入



選擇「END」

• 其中一人有最高的能力值

• 由任務 4 開始

MUSCLE BOMBER

Muscle Bomber

↑可選擇的摔角手有 10 人，全部都是非常有個性的人物！！

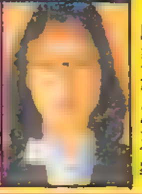
規則很簡單！！

除了犯規或棄權，只要把對手打出場外便是勝利者！規則就此而已！對手的體力用盡以後，便可以令他投降！對方犯規的話，可向他隨便出招！當然，也有可一擊反敗爲勝的招式！打他吧，把對手按在地上吧！

CAPCOM 公司 93 年最新街機作品速報「街頭霸王Ⅲ！？」

CAPCOM 的話

CAPCOM 發言人



有關 CAPCOM 遊戲的事，儘管找我好了，

明年春天、 CAPCOM 公司會繼「SF Ⅱ」之後，在街機推出最新的格鬥動作遊戲！爲了回應各位擁躉的期待，除了有個性豐富的人物外，多姿多彩的招式和必殺技等亦不會少！特別是和朋友之間的對戰必定更加激烈！這個正統派摔角動作遊戲「摔角霸王 MUSCLE BOMBER」，請大家多多指教！

THE BODY EXPLOSION

超任一族直擊報導！

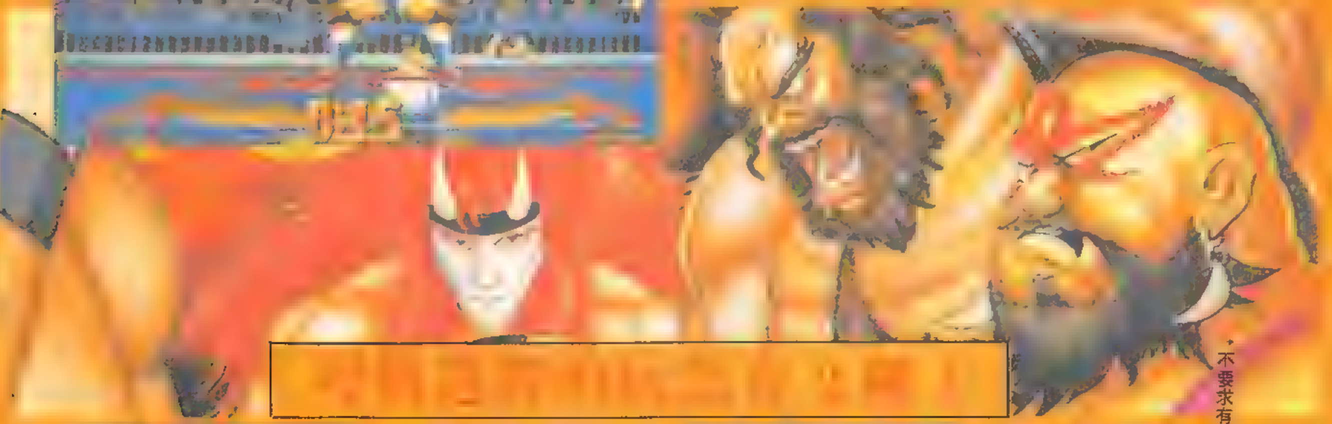
街機最新格鬥遊戲

「摔角霸王」

第一時間大公開！

其它地方
找也

CAPCOM 公司繼「SF Ⅱ」之後，另一個究極的格鬥遊戲會出現了！它的名字是「摔角霸王 MUSCLE BOMBER」！把舞台轉移到最强格鬥技摔角中，要決定出世界最强的男子是誰！一班首屈一指的摔角手們個個都渾身是强韌的筋肉，而且總數有 10 人之多！由有型小子以至野人般的類型都有！其中還有些是大家早己熟悉的人物！？能取代 SF Ⅱ的位置嗎？



不要求有華麗的招式，但戰鬥中卻能冷靜沈着！

↑在擂台上是不會有人來救你的，能相信的就只有自己的力量和體力，

是 1 對 1 的生死鬥！

沒有任何人可以妨礙，看那一方是眞正的强者！單對單決鬥賽正是摔角運動的趣味所在！看的人都可感受到摔角手的投入！

↑和拍擋合作戰鬥，這才是勝利的捷徑！

組成隊伍來與對方對決！

把對方的隊伍擊倒！把 2 個敵人都打倒便是勝利！隊伍的合作很重要！

只介紹給讀者！遊戲界的最高機密！！

登場人物全員集合！！

令人忘記不了格鬥遊戲的樂趣的，是登場人物們充滿個性的魅力！！當然，在「摔角霸王 MUSCLE BOMBER」中的各人物亦一樣，擁有不會比「SF Ⅱ」人物差的有型必殺技！其中也有人會用蘇聯佬擅長的螺旋倒頭樁和雙臂回旋擊！好了，以下就是沒有人知的極祕資料！全部都是有關 10 名摔角手的情報！！看了之後，一起來研究是那一個最强吧！

擁有至高實力的 10 名戰士！連必殺技的資料亦完全公開！！

幸運者・荷魯杜

出身地
美國　佛羅里達州
外號
"佛羅里達之野馬"
身高・體重・年齡
192cm・125kg・24 歲
喜歡的食物
爆谷

撒拉索夫的好對手！

艾尼新・撒拉索夫

出身地
蘇聯　莫斯科
外號
"紅色獅子"
身高・體重・年齡
192cm・120kg・25 歲
喜歡的食物
奶油泡夫

是最易用的人物！

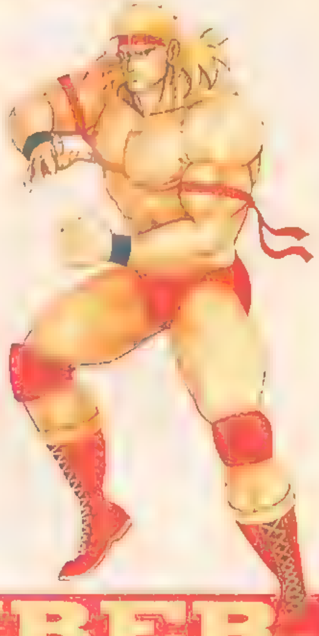
←對自己的樣貌[illegible]擁躉也是以女性的為主！

最初要介紹的，是蘇聯出身的紅色獅子「艾尼新・撒拉索夫」！由於他在速度，力量，體力方面都很平均，最適合初玩的人仕使用！跟着要介紹，佛羅里達出身的「幸運者・荷魯杜」亦是同型的摔角手，連必殺技也是和「撒拉索夫」一樣的！對了，這兩人正相等於「SF Ⅱ」中龍和健的同性質人物了！閣下的話會選那一人呢？

↑捉住對方手的關節投出，隨時可能把對方的手折斷的！

超音拳

↑在雙手中儲下鬥氣，打向對方的必殺技，這一招很痛吧！



MUSCLE BOMBER

THE BODY EXPLOSION

肯加市長

肯加市長回來了！

在「FINAL FIGHT」中首次登場，這位「肯加」再以摔角手身份出現！當然，他是擅長公平的正統派摔角的！他最大的魅力，莫過於鋼鐵般的身體！在受歡迎方面，肯定也是 NUMBER 1 的！

螺旋倒頭樁

→「SF II」中蘇聯佬的必殺技，威力當然也是第一的！

為了女兒捷西嘉要加油了！！

出身地
美國 紐約州
外號
"市長"
身高・體重・年齡
202cm・140kg・40歲
喜歡的食物
咖喱飯

→看吧，怎也不覺得是40歲的身體，這就是他經過無數嚴格訓練的證據！

皇家綿羊

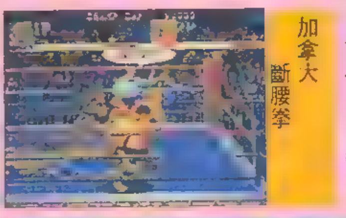
有壓倒性力量的人！

看上去的迫力壓倒其他摔角手，外號「迷途羔羊」的「皇家綿羊」！！雖然動作本身不算快，但充滿力量的攻擊，他是有絕對自信的！由於性格小氣、會和其他摔角手經常打架嗎？

出身地
澳州
外號
"迷途羔羊"
身高・體重・年齡
199cm・163kg・33歲
喜歡的食物
羊仔肉

→典型的野人戰士，擅長力量式的攻擊。

力量是不會輸給任何人的！



加拿大斷腰拳

→把對手抱在自己的肩上，要把對手的背骨折斷了！

失去IQ的哥美斯

我是不會比城市人差的！

在多明尼加的山中和猿猴一起生活，堅强的原始人「哥美斯」！！不計其數的人都敗在他那野性的力量和身體上！他由於長時間在森林生活，是不懂得人類說話的！只好不斷拼命學習了！

給你看原始人的力量！

發狂

→原始人專利的必殺技，在比賽中突然發狂！

→玩慣「SF II」的人，會第一時間聯想到BRANKA嗎？

出身地
多明尼加 聖多明各
外號
"狂人"
身高・體重・年齡
198cm・150kg・23歲(推斷)
喜歡的食物
燒雞

MUSCLE BOMBER

THE BODY EXPLOSION

神祕人・武道

這裏有武道的精神

看上去有一身日本歌舞伎的打扮，神祕的摔角手！不過因為他的出身地是日本鎌倉，會較被人接受嗎？在摔角技方面，他擅長拳擊和腳踢系的攻擊！似乎會成為日本遊戲迷的新英雄了！

旋風腳

→向對方的胸前作強烈的腳踢，華麗的必殺技！

獨特的姿態！

神祕的東洋人！

出身地
日本　鎌倉
外號
"白面之惡魔"
身高・體重・年齡
182cm・100kg・22歲
喜歡的食物
米粉糕

皇者・泰坦

→超越2M的身體，本身已是一種必殺技了！

擅長利用了體格的攻擊方法！

強壯！總之是很強壯！在擂台上出現時，就像一個巨人一樣！雖然動作有少許慢，但他長長手腳的攻擊已經補足了這缺點有餘了！另外，體力也是異常的高，是要留意的對手！！

出身地
英國
外號
"最強最後之巨人"
身高・體重・年齡
236cm・196kg・25歲
喜歡的食物
紅茶

吊頸樹

→的確是只有他才能做到豪邁必殺技！對手還會不棄權嗎？！

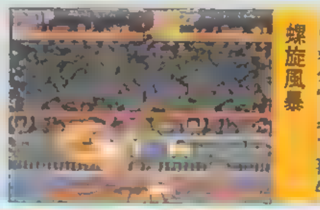
有摔角手中最好的體格！

刺針・艾露

在重量級的摔角手戰鬥中，以小巧的體格來決勝負的蠓面人！以輕巧身體把巨大摔角手捉弄，那種樣子為他帶來殺人蜂的外號！不過，由於他性格喜歡突出，動作有點誇張，會為他帶來漏洞嗎？

→細小的身體中，以獨特的戰法保持不敗！

以速度和彈力定勝負！



螺旋風暴

→利用了繩邊的反彈衝向對手，人型飛彈的必殺技！

出身地
墨西哥(推斷)
外號
"殺人蜂"
身高・體重・年齡
168cm・74kg・26歲(推斷)
喜歡的食物
牛扒

空中戰是他最擅長的！

MUSCLE BOMBER

THE BODY EXPLOSION

出身地
美國　伊利諾斯州
外號
"瘋狂巨鯨"
身高・體重・年齡
200cm・200kg・30歲
喜歡的食物
酒精類

看我的毒霧攻擊吧！

哈撒

爲了勝利會不擇手段，窮凶極惡的傢伙！當然亦擅長凶器攻擊，感覺上是爲了令對手流血不止而生的！？不過大家可以放心，這傢伙是不能在單人決戰中使用，只能在二人隊伍戰中選擇。

↓看他面上的花紋，令人感到是個奸角！

→噴向對手面部的毒霧，有超乎想像的威力！

魅力是凶器攻擊！

天人・艾斯杜

出身地
不明
外號
"褐色的閃光"
身高・體重・年齡
188cm・105kg・不明
喜歡的食物
不明

眞正利害的人應該是這樣的！

年齡與出身地等一概也是祕密，一位謎之人物！他的摔角技華麗而大胆，把對手完全擊倒，現時仍保持着不敗的傳說！但是他和「哈撒」一樣，是只能在二人隊伍戰中操作的！

→在倒立的狀態中向對手以回轉腳攻擊，只有他才做到這種技巧！

→在打擊或投技中，全部都壓倒其他人物，這才是眞正的王者！

向 CAPCOM 再問一些！

把剩下來的情報，向各位完全介紹！！

Q・開發人員中最喜歡的人物是誰？
A・調查所得，結果是第一位天人，第二位哥美斯，第三位是武道。大家最有興趣的人物又是誰呢？
Q・爲何沒有像「SF Ⅱ」春麗般的女性人物登場呢？
A・沒有出現的原因，是因爲恐怕即使做了出來，可能會令人有似曾相識的感覺(人物)。
Q・將來，會移植到超級任天堂嗎？
A・仍在檢討中，不過，我們連街機版也未推出呢。移植與否要看大家的支持了。請爲我們加油吧！

超級任天堂
超級新作速報

SUPER FAMICOM

死亡之舞
DEAD DANCE

9800日元

・盒帶

動作遊戲ACT

4名戰士，向「格鬥神」挑戰！

↑由這4人中選擇

↑登上巨大的死亡之塔

↑當然亦具備了對戰模式

在第三次世界大戰後，君臨荒廢世界的謎之男子「格鬥神」。為了打倒這男子，4名戰士集合起來，他們各有自己的目的……。

一個在這種序章中開始的格鬥動作遊戲。從4名人物中選出了1人來玩後，故事以後的發展便會按這時選擇的人物而變化。除了這種故事形式外，也有對戰形式可玩。

對戰亦一樣可以！

↑和朋友對戰是少不了的

有個性的敵人

登場的敵人全部共有10人(沒有選擇的3人會以敵人身份出現)。在途中會遇上揮刀來襲的忍者等麻煩的傢伙。把這些敵人打倒後，亦可以用附設的機能把最後場面作慢動作重播。

↑這傢伙是會以火箭砲攻擊的……

↑有強力攻擊的恐怖蟑面角手

↑擁有武裝化手腕生化人

迫力的戰鬥！

↑這必殺技可在每打倒3人後升級一次

撒克傳 XAK

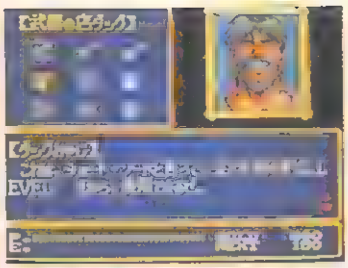
SUPER FAMICOM

• 盒帶

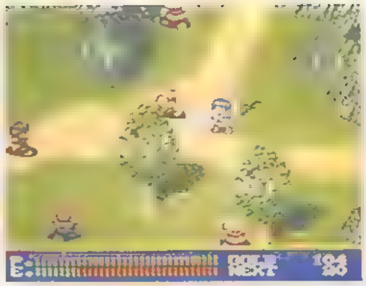
動作RPG

畫面屬開發中作品

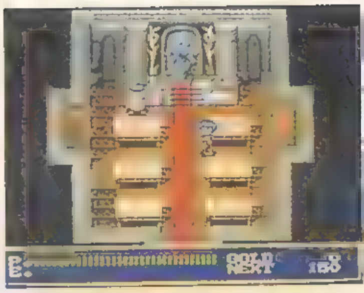
為了把哈杜打倒而戰鬥！



↑買下更利害的武器來開始冒險



↑爲守護華比斯國的和平而戰



↑曾和什麼人遇上呢？

戰神迪魯後裔的主角，爲了令華比斯國回復和平，一邊解開難題，一邊和怪物戰鬥的動作RPG。

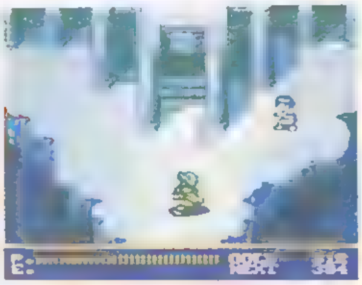
這作品以往亦曾在「世嘉一族」中介紹過，相不到超任先移植。這個私人電腦的受歡迎作品，今次除了保持了劇情和事件外，畫面更經過特別强化，是個比私人電腦版水準更高的作品。

↑在任何地方隨意說話

保護這個美麗的國家！！

迫眞的眞實感

這遊戲中是採用了一種「VR系統」的視覺表現方法的，在表現 3D 的畫面時，可通往建築物背後，解決了不能前進的矛盾，也有能透視建築物後方隱藏了的人的「透視形式」。



↑玩者可在這些柱的後方走動

↑描繪得很精細的畫面

活生生的感覺

把她帶回村莊吧！

↑這位少女就是後來在續集中再次出現的菲爾 FRAY

有各種事件發生

除了主要的故事外，也有找尋「龍之指環」與「ESP 金屬」等道具的事件，以及和同伴重逢的感動場面，令玩者不會有單調的感覺。這也是令遊戲成功的魅力之一。

↑有很多事件在遊戲中發生

↑這種美女當然要救了…

↑有人在那裏倒了？

SUPER FAMICOM

POP.N TWINBEE 超任兵蜂

'93年3月發售預定
KONAMI
價格未定

射擊遊戲STG

・盒帶

畫面屬開發中作品

向小鐘射擊後今次會是

全新作品登場

取得各種顏色的小鐘來把主角機强化，當時的「兵蜂」擁有這嶄新的系統。由街機版開始，以後亦推出了任天堂版， GAME-BOY 版及 PCEngine 版。到了今次，終於輪到是推出超任版了。不過這並非是在 PCEngine 中推出了的街機移植版，而是一個全新的遊戲。

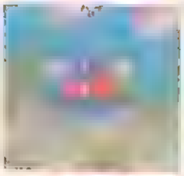
↑街機、任天堂的「兵蜂」在SFC中登場！

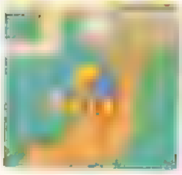
↑當然亦可2人同時玩，2人要合作來戰鬥

各種攻擊方法

「兵蜂」的武器有分身，護罩等各式各樣，它們是靠小鐘的顏色來分辨的。但今次會有新的拳擊，儲擊，以及在全畫面中有自己的小分身在跳動的新攻擊，小鐘的顏色亦增加了。

護罩、分身、甚至連重拳亦……





↑有了新加入的東西，今次變得更華麗了

↑有很多這種可愛的人物登場

SUPER FAMICOM

STAR FOX 星空之狐

'93年1月30日發售預定
任天堂
9800日元

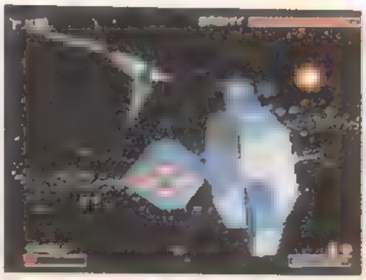
・盒帶

射擊遊戲STG

畫面屬開發中作品

在遙遠的銀河它方飛翔

這遊戲若簡單來說，是一個完全使用了多角形的 3D 射擊遊戲。不過任天堂公司卻有特別處理，這盒帶會安裝一塊叫「超級 FX 芯片」的東西，令畫像的表現能力提高，做出比以往更强的迫力。但亦因爲這一點的關係，相信這遊戲是不能落碟的了。



↑在宇宙空間的戰鬥充滿迫力

大迫力的空中追逐戰

↑在大廈之間和敵機展開激戰，有很多這種場面

SUPER FAMICOM

七星俠 ULTRA SEVEN

侵略者可能是你也不定…

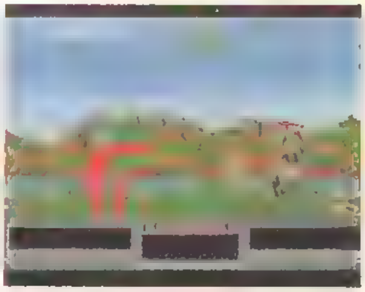
發售日未定
BANDAI
價格未定

• 盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中作品

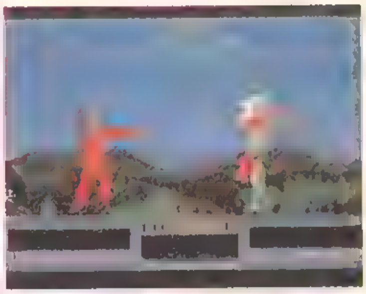
來襲的強敵們！

• 伊卡路斯星人

繼前作「鹹蛋超人」後，今次輪到推出「七星俠」了。雖然和前作「鹹蛋超人」一樣，主角要在3分鐘內把怪獸打倒，但這次的「七星俠」中，和不同怪獸戰鬥時，光線技的種類和必殺技都會變化。對了，是會使用和電視版相同的招式。另外，亦可以利用道具來使用膠囊怪獸，或是得到「ULTRA警備隊」的支援射擊。擁躉當然高興了，而且，更具備了用七星刀擊落圓盤的獎分版，加上不會缺少的2P對戰，不能錯過的作品。



與卡捷星人的對決！

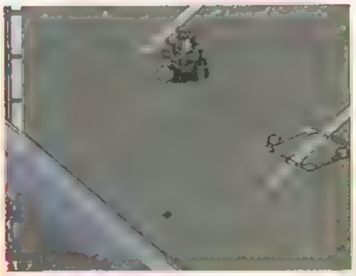

• 最有代表性的戰鬥之一，誰勝誰敗？

新類型棒球遊戲和各位見面！

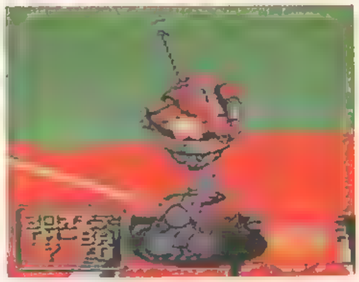
2020年SUPER BASEBALL 超級棒球

93年3月12日發售
KEN
8900日元
• 盒帶

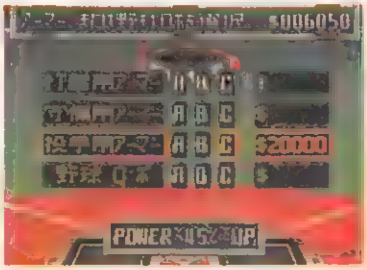
畫面屬開發中作品



使用機械人來進行

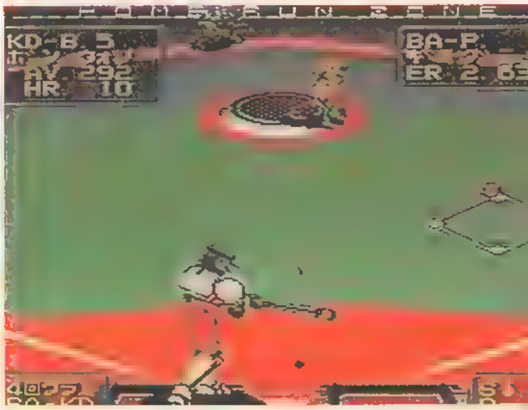


這是一個以近未來為舞台的新類型棒球遊戲。首先值得注意的，是外野廣大的球場，因為球的去勢是一般球場中想像不到的。另外，可靠比賽得到獎金，以這些獎金購入特殊裝甲強化隊員，這些東西在緊急關頭很有用。



擊中便開始走了！

• 雙方都使用了特殊裝甲



新作月曆時間表

發售日	遊　戲　名	形態	性質	公司名	價　格	簡　介	預計香港售價
12 月 18 日(五)	Q 版小時候 TINYTOON ADVENTURES		ACT	KONAMI	8000 日元	白兔巴斯的大冒險。	$340
12 月 18 日(五)	弁慶外傳沙之章	B	RPG	SUN 電子	9600 日元	重視劇情的古裝小說 RPG。	$405
12 月 18 日(五)	飛天英雄　飛丸之大冒險		STG	SOFAL	8800 日元	縱卷軸的 Q 版 STG。	$370
12 月 18 日(五)	戰鬥原始人 2 洛基之冒險		ACT	DATAEAST	8000 日元	受好評的原始人 ACT 第 2 作。	$340
12 月 18 日(五)	超級大相撲	P	SPG	NAMCO	8800 日元	迫真的招式足以令相迷滿足。	$370
12 月 18 日(五)	超級日本物產麻雀		ETC	日本物產	8800 日元	人物充滿個性的正統 4 人麻雀。	$370
12 月 18 日(五)	俄羅斯方塊 2＋BOMBLISS	B	PZG	B.R.S	8500 日元	可以進行 BOMBLISS 的對戰。	$360
12 月 18 日(五)	超級星球大戰 Super Star Wars		ACT	VICTOR 音產	8800 日元	電影般的畫面很美麗	$370
12 月 18 日(五)	機動裝甲DINO		STG	VIC 東海	8500 日元	縱卷軸充滿迫力的 STG。	$360
12 月 18 日(五)	鐵甲神兵 STEALTH	B	SLG	HECT	9700 日元	在森林展開的游擊戰。	$410
12 月 18 日(五)	重裝機兵維京 VALKEN		ACT	MASIYA	8800 日元	是 MD 版「LEYNOS」的改良版本。	$370
12 月 18 日(五)	THE・KING・OF・RALLY 拉力賽之王		RCG	MELDAC	價格未定	壯大的馬拉松賽車在遊戲中體驗。	價格未定
12 月 19 日(六)	半熟英雄　呀，世界也半熟了……！	B	SLG	SQUARE	9500 日元	絕對爆笑的超級 SLG。	$400
12 月 19 日(六)	史上最强之問答王決定戰超任版		ETC	PR21	8900 日元	FC 中受歡迎的問答在遊戲中體驗	$375
12 月 20 日(日)	穿梭美國問答大賽		ETC	TOMY	8700 日元	在 SFC 也可以去到美國！	$365
12 月 22 日(二)	RUSHING BEAT亂　複製都市		ACT	JALECO	9600 日元	人物增至 5 人，亦能 2 人對戰。	$405
12 月 22 日(二)	少年 ASHIBE		ACT	TAKARA	7800 日元	GOMA 的動作很可愛	$330
12 月 22 日(二)	超級足球 SUPER KICK OFF	B	SPG	MISAWA	7700 日元	把受好評的足球遊戲强化後推出	$325
12 月 23 日(三)	戰鬥種族 COMBAT TRIBE		ACT	TECHNOS.JAPAN	9300 日元	三名男子站出來對抗暴力組織	$395
12 月 25 日(五)	麻雀飛翔傳哭泣之龍	B	ETC	I・G・S	9800 日元	「近代麻雀」雜誌中漫畫的遊戲版	$410
12 月 25 日(五)	大爆笑人生劇場		ETC	TAITO	8500 日元	可 6 人同時玩的團體遊戲。	$360
12 月 25 日(五)	超級 NBA 籃球	B	SPG	TECMO	8900 日元	把籃球的精華在 SFC 表現。	$375
12 月 25 日(五)	超級排球 Ⅱ Super Volley Ⅱ	B	SPG	VIDEO.SYSTEM	8900 日元	把街機版升級後登場！	$375
12 月 25 日(五)	超級火炎摔角 2		ACT	HUMAN	8500 日元	最多可 4 人同時玩！	$360
12 月 25 日(五)	亂馬 1/2　爆烈亂鬥篇		ACT	MASIYA	9600 日元	登場人物增至 12 人。	$405
12 月中旬	46 億年物語　往遙遠的伊甸	B	ACT	GAMEPLAN. 21	9600 日元	在戰鬥中把主角進化。	$405
12 月中旬	NAXAT 超級波子機　邪氣破壞	P	ETC	NAXAT	8500 日元	有壓倒性恐怖畫面的感動東西。	$360
12 月中旬	戰鬥足球　球場之覇者	B	SPG	BANPRESTO	9500 日元	在英雄人物中加入哥斯拉的足球。	$400
12 月下旬	信長公記	B	SLG	YANOMAN	12500 日元	重視操作性和迫真氣氛的 SLG。	$530
12 月下旬	SD 高達外傳 2 圓桌之騎士	B	RPG	YUTAKA.BANDAI	9500 日元	以阿瑟王傳說為藍本的 RPG。	$400
12 月預定	JUJU 之奇妙冒險	B	PRG	COBRA・TEAM	9500 日元	把作品的第 3 部變成了 RPG。	$400
12 月預定	TRIFF 大西部	B	SLG	CYCLONE	價格未定	初學者亦可安心的 Q 版 SLG。	價格未定
12 月預定	小鳥必必		ACT	SUN 電子	8600 日元	小鳥必必的超高速 ACT。	$365
12 月預定	奇奇怪界　迷之黑斗蓬		ACT	NATOME	8500 日元	可愛小孩子收服妖怪。	$360
12 月預定	超級 Q bert		PZG	Bop	7000 日元	是進化了的 Q bert。	$300
12 月預定	客輪逃生記 SEPTENTRION		ACT	HUMAN	8500 日元	由一隻下沈中的船裏逃走。	$360
12 月預定	惡夢 Psycho Dream		ACT	RIOT	8900 日元	在一個幻想的夢境世界中發生。	$375
1 月 3 日(日)	BATMAN RETURNS 蝙蝠俠再戰風雲		ACT	KONAMI	8800 日元	同名電影的 ACT 遊戲化。	$370
1 月 3 日(日)	ELFARIA	B	RPG	HUDSON	9500 日元	嶄新系統新類型 RPG。	$400
1 月 8 日(五)	異形大戰鐵血戰士		ACT	I・G・S・	9800 日元	兩套電映的怪物在 ACT 中對決	$410
1 月 14 日(四)	BURAI　八玉之勇士傳說	B	RPG	I・G・S・	9800 日元	PC Engine 中大受歡迎章回式 RPG	$410
1 月 16 日(六)	歐洲戰線	B	SLG	光榮	12800 日元	以第二次世界大戰為舞台 SLG。	$540
1 月 21 日(四)	星空之狐 STAR FOX		ACT	任天堂	價格未定	美麗 3D 畫面的 STG。	價格未定
1 月 22 日(五日)	不要輸！魔劍道		ACT	DATAM	8800 日元	充滿笑話的 Q 版 ACT	$370
1 月 23 日(六)	超級倉庫番		PZG	PACK・IN・VIDEO	7800 日元	SFC 也有「倉庫番」出現了	$330
1 月上旬	MIGHT AND MAGIC book2 魔法門 2	B	RPG	LOGIC	價格未定	正統派 RPG 的第 2 作	價格未定
1 月中旬	神魔大戰 2 POPULOUS Ⅱ	B	R・SLG	IMAGINEER	9800 日元	受歡迎真實時間 SLG 第 2 作	$410

SUPER KID JOYSTICK

四大機王一致推選為市面最強之 JOYSTICK

世嘉機線及超任機線長度為十呎

一年免費保用

SUPER KID 專業型高級遊戲機控制捍

全港第一個使用實木制造的多用控制搖桿,字部使用大型街機之十字制及按鈕制,八方向控制捍,擁有斜角位,重量為普通大型塑膠搖桿的三倍,打機時不會左搖右擺,實心紅木外殼能承受重力拍擊,耐用度為一般搖捍的五倍.百分之一百街機享受.能連接現時市面最流行的機種,世嘉,超任,SUPER GUN 及 NEO GEO.以後新機種衹需購買價值數拾元的連接器即可使用.

一年免費保養,所有零件(包括連接線)都備有大量存貨.唔怕手制損壞後沒有零件修理,所有控制搖捍都付有保養咭乙張.

香港區總代理:鑫明電子工作室

地址:FLAT 4,16/F,KIN WING INDUSTRIAL BUILDING,KIN WING STREET,TUEN MUN,N.T., HONGKONG. 電話:454-4166 FAX:463-4319

修理及總經銷:A.I.電子公司 地址:高登商場1/F,69號 電話:387-2840

108電視遊樂專門店 地址:九龍城龍珠商場1/F,35-36號 電話:716-2220

熊本城 地址:筲箕灣中心2號 電話:884-3139

各區分銷商:

灣仔區:外星人遊樂專門店 電話:574-3619
灣仔巴路士街14京都戲院斜對面

北角區:A.I.電子公司 電話:510-8067
國都商場204-205

大埔區:大埔玩具店 電話:651-3993
大埔運頭塘商場25

旺角區:108電視遊樂專門店 電話:385-2802
旺角好景商場1/F,23

九龍城區:108電視遊樂專門店 電話:716-2220
龍珠商場1/F,35-36,2/F,336,334,323

沙田區:好樂意 電話:693-0650
沙田好運中心3/F,64

旺角區:MASTER SHOP 電話:770-9327
德發商場5號地庫

屯門區:晨光電子公司 電話:459-2519
萬寶商場地下137

紅磡區:彩虹島 電話:365-4288
黃埔花園香港廣場地庫24

葵涌區:少川坊 電話:426-6391
石梨貝葵涌花園商場43

紅磡區:泡泡遊戲機專門店 電話:773-1479
船澳街2號地下A3

香港仔區:飛翔遙控模型公司 電話:555-7830
利群商場地下20A

荃灣區:聯威玩具店 電話:413-1619
荃豐中心地下A73

屯門區:龍珠家庭遊戲 電話:459-2032
屯門華都商場1/F,42

沙田區:聯發玩具 電話:698-6279
沙田好運中心3/F,170

長沙灣區:安廸貿易公司 電話:708-8289
天悅廣場2/F,130

熊本城公司

代理各系列機種火牛

歡迎批發及零售　(公司專車・遠近送貨)

熊本城公司

代理各系列機種火牛

歡迎批發及零售 （公司專車・遠近送貨）